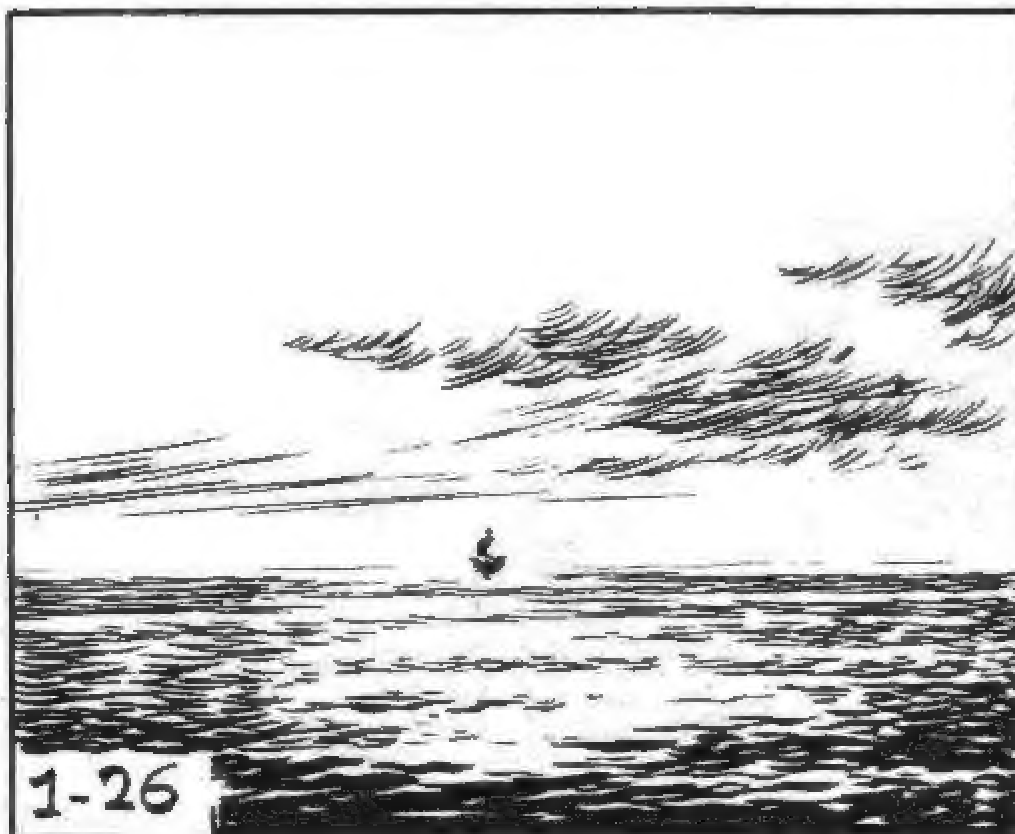

DE BURCHT VAN MYRKVEN
DOOR HANS G. KRESSE
EEN AVONTUUR VAN ERIC DE NOORMAN

Deel 19 De Burcht van Myrkven

Het vervolg van deel 18 Het geheim van de verboden stad







DE BURCHT VAN MYRKVEN

Het avontuur in de Verboden Stad is ten einde. Uit dankbaarheid heeft men Eric een vaartuig ter beschikking gesteld, waarop de Noorman zich nu met zijn vrienden, de ijdele Halfra, de dwerg Pum Pum en zijn trouwe stuurman Orm, huiswaarts spoedt. Peinzend speurt Eric de horizon af. Zijn gedachten zijn bij Winonah, zijn vrouw, en bij de kleine Erwin, en hoewel een frisse bries de zeilen doet bolstaan, gaat het hem nog veel te langzaam. Wijd en onafzienbaar ruist de zee om hen heen. De enige geluiden zijn het zachte klotsen van het water tegen de boeg, het klapperen van de zeilen en af en toe de schelle roep van een eenzame vogel, die nieuwsgierig over het kleine vaartuig heenscheert. 'Ha!' roept Halfra uit. 'Nog slechts enkele dagen scheiden ons van onze terugkeer in de beschaafde wereld! Hoe verlang ik, na het gebral van deze wilden, weer eens een goed gesprek te kunnen voeren met lieden, die weten hoe zij zich gedragen moeten!' Eric antwoordt niet, daar hij juist bedenkt, dat de stromingen onder de kust waarschijnlijk minder fel zullen zijn en dat zij daar vlugger kunnen opschieten. Hij wendt zich tot Orm en geeft de roerganger bevel dichter onder de kust aan te houden. Een sombere trek verspreidt zich over het gelaat van de stuurman en hij mompelt hoofdschuddend: 'Het gaat zeker al weer te lang goed! Dichter onder de kust houden! Jawel, en naar de haaien gaan zeker! Iedereen weet toch, dat het op deze kust niet pluis is! Maar ja, wie ben ík, om 't beter te weten...' en schouderophalend laat hij het roer een paar slagen draaien.

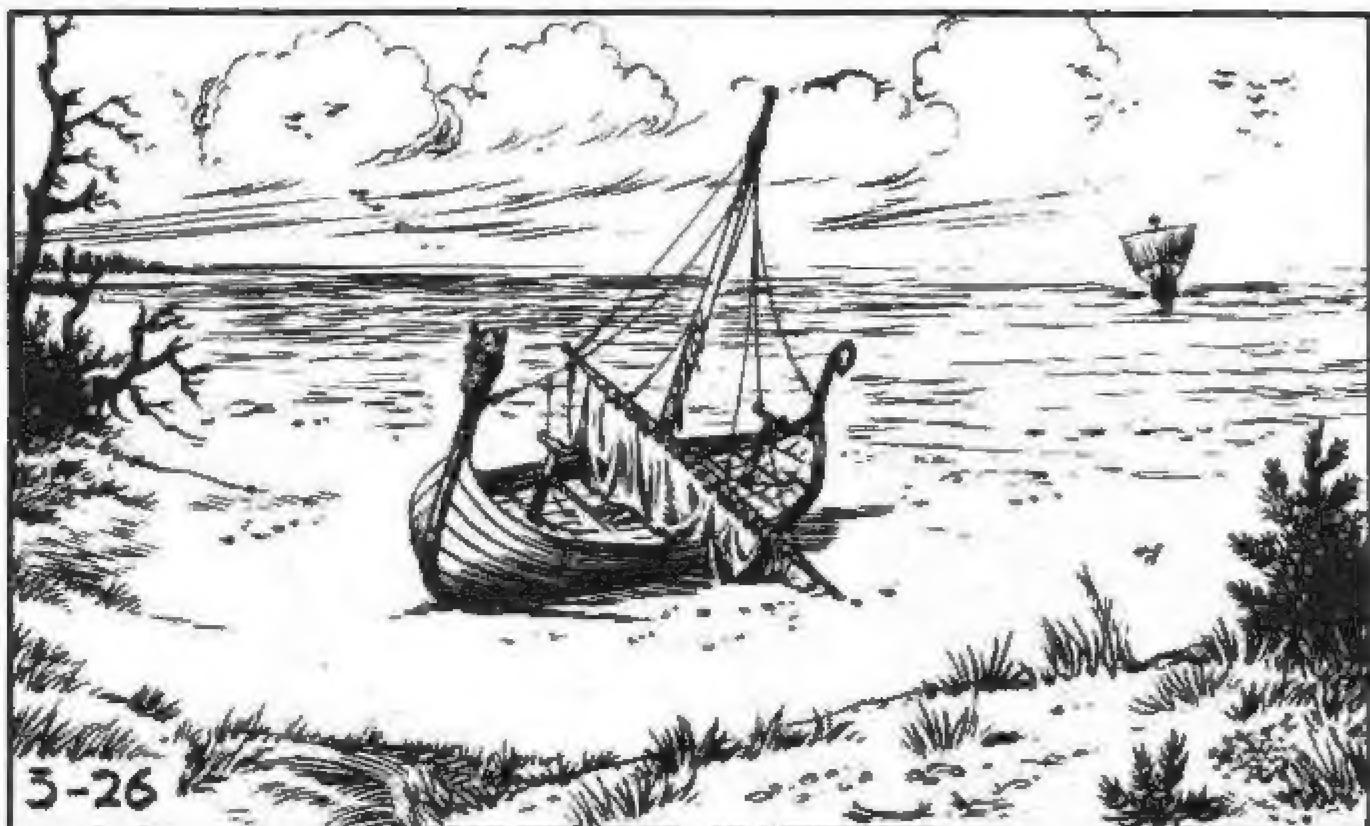








Boos heeft Halfra zich omgewend bij het gemompel van de roerganger. 'Onze ongeluksprofeet is weer aan de gang!' roept hij uit. 'Wat zou er niet pluis zijn? Wees niet bang, kleine man! Zolang Halfra en zijn zwaard aan boord zijn, kan er niets gebeuren!' Orm kijkt de krijgsman droefgeestig aan en bromt: 'Er zijn dingen, waartegen het zwaard machteloos is! Ik zeg dat het daar niet deugt en dat wij beter het wijde water kunnen houden. Daar kan een goed zeeman niets overkomen!' Duidelijk kunnen de opvarenden nu de kust onderscheiden en terwijl Eric zijn blikken over het verlaten strand laat dwalen, moet hij bij zichzelf bekennen, dat het er hier inderdaad niet erg aanlokkelijk uitziet. Hier en daar steken de grillige vormen van wat halfdode naaldbomen spookachtig af tegen de hemel en op de achtergrond verheffen zich dreigend de kale, sombere rotsen. Juist wil hij zich met een opmerking hierover tot Halfra wenden, als plotseling een kreet weerklinkt. Pum Pum is in de boeg van het schip gekropen en vandaar tuurt hij met zijn kleine, scherpe oogjes het strand af. Zijn stem is schel van opwinding. 'Een schip! Mij schip zien! Daar, op strand!'

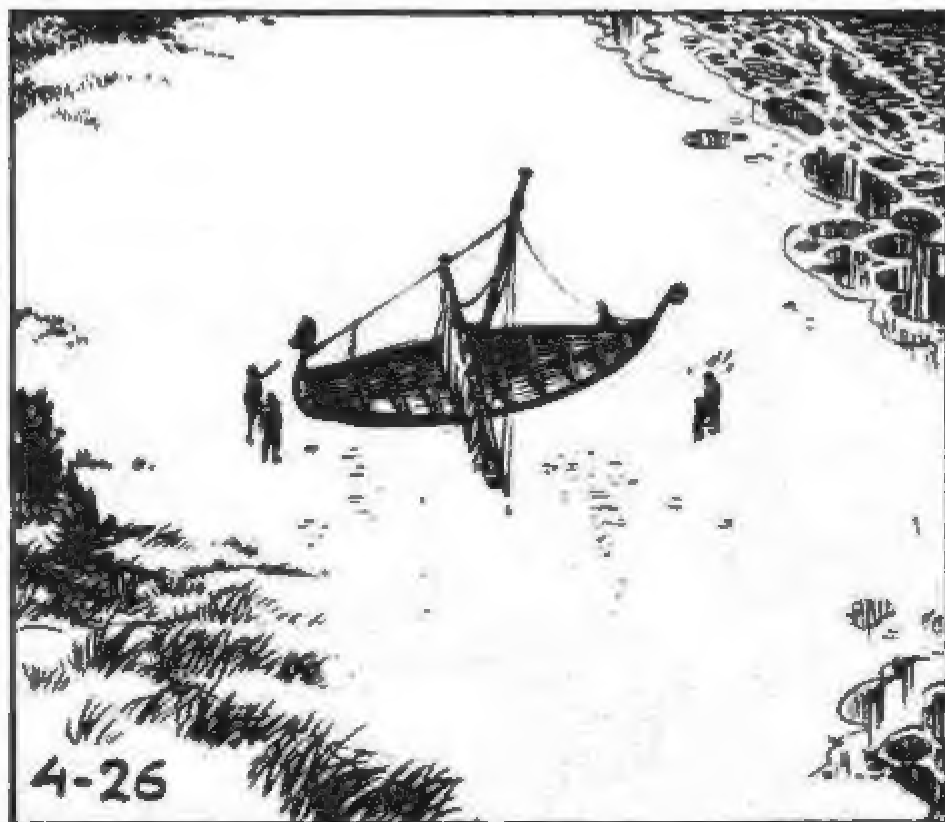








De dwerg heeft zich niet vergist. Scheef op het strand ligt een tamelijk grote Drakkar. Onmiddellijk geeft Eric bevel er op aan te houden. Maar wanneer zij dichterbij komen, mompelt Eric, die geen oog van het gestrande vaartuig heeft af gehad, in zichzelf: 'Vreemd! Dit bevalt mij niet! Er is geen enkel teken van leven daar.' Als neergeworpen door een reusachtige hand ligt de Drakkar eenzaam en verlaten temidden van het doodse landschap. Wat is er van de bemanning geworden? 'Hier moet iets aan de hand zijn!' roept Halfra uit. 'Een schip zonder bemanning duidt op iets ongewoons! De opvarenden moeten zich hier stellig in de buurt bevinden en behoeven misschien onze hulp! Ik acht het mijn plicht hen bij te staan!' Onmiddellijk laat Orm zich horen: 'Ga niet aan land! Hier moeten boze machten in het spel zijn! Laten we de steven wenden en naar open zee terugkoersen! Dit is troebel vaarwater!' Eric heeft zijn besluit echter al genomen. 'Het is, zoals Halfra zegt! Mogelijk bevinden de opvarenden zich niet ver van het wrak en hebben hulp nodig. Hoe het ook zij, wij moeten deze zaak onderzoeken!' Halfra heeft geen verdere aanmoediging nodig. Hij is al overboord geklommen en krijgshaftig waadt hij door het ondiepe water naar het strand, op korte afstand gevolgd door de anderen.







Terwijl Eric en zijn vrienden overal rondspeuren naar een levensteken van de bemanning, lopen ze om het verlaten schip heen. Het is onbeschadigd en de bemanning heeft wél het zeil laten zakken, maar niet binnenboord gehaald. 'Zie, het is een van onze eigen Drakkars! Ik vraag me af, waarom men die hier op het strand heeft gezet!' En wanneer Halfra hem vragend aankijkt, gaat hij verder: 'Je dacht toch niet, dat dit schip gestrand was? Er is niets beschadigd! Mast en zeilen zijn in goede staat! Nee, mijn vriend, men heeft de Drakkar doelbewust op het strand laten lopen en haar daarna hoger opgetrokken! Maar waarom, vraag ik me af. En wat heeft men met de dekplanken gedaan?' De mannen zijn inmiddels aan boord geklauterd en nu zien de anderen het ook: alle dekplanken zijn verdwenen. Verbijsterd staren zij in het rond, maar opeens slaakt Pum Pum een kreet. Hij heeft zich gebukt en laat iets door zijn vingers glijden. En zodra de Noorman gezien heeft was het is, begint hij langzamerhand te begrijpen... Het is goudstof, wat Pum Pum op de bodem van het vaartuig heeft gevonden en waarvan ze nu overal sporen ontdekken. Goudstof... 'Maar dan moet dit de Drakkar zijn, waarmee wij uitvoeren om het goud van Tamar te halen!'* roept de Noorman uit. 'Nadat wij van boord gingen, moet de bemanning onze opdracht volbracht hebben! Maar waar zijn zij? Waar is het goud? Wat heeft dit alles te betekenen? Ik ga hier niet vandaan voor dit raadsel opgelost is!' 'Er zijn raadselen, die nooit opgelost worden!' laat Orm zich plotseling horen. 'Dit moet het werk zijn van watergeesten, die hier de kust onveilig maken en tegen hen staat 'n mens machteloos!'

* Lees: 'De vloek van het goud'.



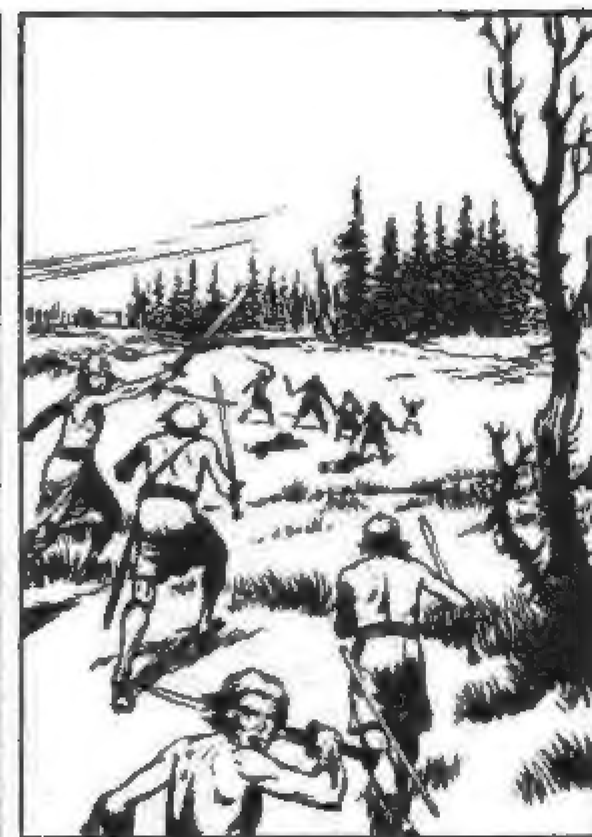




'Watergeesten! Hahaha!!' buldert Halfra. 'Man, je ziet spoken! Water is hier hier genoeg, maar watergéésten? Schei uit! Heer Eric heeft gelijk, er moet een oplossing voor dit raadsel zijn en bij het zwaard van mijn grootvader, ik zal het vinden!' Vastbesloten volgt hij de Noorman, die met Pum Pum een hoge duintop beklimt om vandaar de omgeving te verkennen. Orm volgt mopperend. Bovenop de duintop wacht hun een nieuwe verrassing. Zwijgend wijst Eric op de duidelijke resten van een groot vuur. 'Aha!' wendt Halfra zich spottend tot de stuurman: 'Hier hebben je watergeesten zich dus gewarmd!' Maar Eric valt hem in de rede: 'Mij dunkt, dat de bemanning hier een vuur gestookt heeft om de aandacht van voorbijvarende schepen te trekken. Zij hadden dus blijkbaar hulp nodig en hebben de dekplanken gebruikt om dit vuur te maken!' 'Maar waarom!' werpt Halfra op. 'Het schip mankeert niets en zoals je zelf zegt, zijn ze uit eigen beweging aan land gekomen! Nee, dit klopt niet...' 'Tenzij...' merkt de Noorman peinzend op, 'er zich hier iets op het land bevindt... waardoor al deze gedragingen verklaard kunnen worden! Wij zullen dieper het land in moeten trekken!' Niettegenstaande de protesten van Orm, die zich aan de somberste voorspellingen te buiten gaat, trekken ze verder in de richting van het bos, dat zij in de verte zien liggen. Niet één van het viertal is zich bewust van het feit, dat zij zorgvuldig bespied worden door een aantal ongunstig uitziende kerels, die hen al in het oog hadden van het ogenblik af dat het zeil van hun scheepje aan de horizon verscheen.









Zwijgend trekt het viertal verder het verlaten land in. Orm zoals gewoonlijk somber mokkend achteraan. Opeens voelt de stuurman iets langs zich heen suizen en zijn ogen worden groot van angst en ontsteltenis wanneer hij ziet, dat het een pijl is en dat er een tweede achteraan komt, recht op hem af. Hij slaakt een doordringende kreet en kan nog juist opzij springen om het dodelijke wapen te ontgaan. Op hetzelfde ogenblik daalt een regen van pijlen op hen neer en van alle kanten verschijnen kerels, die onder woest geschreeuw op hen afkomen. Orms kreet heeft de anderen echter gewaarschuwd en reeds flitsen de zwaarden van Eric en Halfra door de lucht. Een van de aanvallers bijt in het zand, terwijl een geweldige houw van Halfra een tweede doet wankelen.

Ook de Noorman slaat geducht om zich heen, maar met een enkele oogopslag heeft hij de toestand overzien. Van alle kanten komen de kerels aanstormen; de meesten van hen zijn tot de tanden gewapend. Tegen deze overmacht kunnen zij nooit stand houden. Terwijl hij met twee tegenstanders tegelijk afrekent, schalt plotseling zijn roep: 'Naar het bos, mannen!' Zelf geeft hij het voorbeeld en rent als een opgejaagd hert in de richting van het bos, dat hun de enige kans biedt aan hun aanvallers te ontkomen. De anderen aarzelen geen ogenblik, en terwijl de pijlen zoevend om hen heen flitsen, hollen zij achter de Noorman aan.







Zonder zich ook maar één minuut rust te gunnen, rennen de Noorman en zijn vrienden het bos in. Steeds dieper dringen zij door in de beschermende duisternis van struiken en stammen. Eindelijk, op een plek waar het dichte struikgewas hen aan het oog van hun achtervolgers onttrekt, geeft Eric een teken om halt te houden. Ademloos luisteren zij naar het geluid van krakende takken, dat steeds zwakker wordt. Blijkbaar zijn hun aanvallers het spoor bijster geworden. 'Nu is het genoeg geweest,' kreunt Orm fluisterend. 'Ik heb pijn in mijn zij! En als we niet gauw naar boord gaan, zullen ze ons toch nog te pakken krijgen! Dit wegkruipen als een wezel is minderwaardig voor een zeeman! Geef mij maar een dek onder mijn voeten en een goed roer in mijn handen! Hier zullen we allemaal omkomen!' Eric legt hem met een enkel gebaar het zwijgen op en fluistert: 'Misschien weten deze kerels wel meer af van het lot van de Drakkarbemanning. We moeten weten waar zij vandaan komen. Zij moeten hier toch ergens huizen! Kom mee, maar voorzichtig, want je kunt er zeker van zijn dat zij het zoeken nog niet opgegeven hebben!' Behoedzaam trekt het viertal verder het bos in, af en toe luisterend of men hen niet volgt. Alles blijft stil tot eensklaps Orm een waarschuwend gesis laat horen. Haastig duiken zij tussen het kreupelhout. Ademloos luisteren ze naar het gekraak van takken... iemand gaat vlak langs hen heen. Op dat moment barst Orm in een geweldige niesbui los. Onmiddellijk houdt het gekraak op en een ogenblik hangt er een loodzware stilte. De vier mannen houden hun adem in, maar dan kan Orm zijn nieuwsgierigheid niet langer bedwingen. Voorzichtig gluurt hij door een opening tussen de takken. De anderen zien hem verstijven, wanneer hij een gewapende krijger recht in het gezicht staart.








Voor de bandiet een kreet kan slaken om zijn kameraden te waarschuwen, snort een pijl door de lucht en met een trek van verbazing op zijn gezicht stort hij ter aarde. Met uitpuilende ogen staart Orm naar de roerloze gestalte. Kleine zweetdruppeltjes verschijnen op zijn stoppelwangen en hij staat op het punt in jammerklachten uit te barsten, als de Noorman hem beduidt te zwijgen. Zo voorzichtig mogelijk trekken de vluchtelingen zich in het duister tussen de stammen terug en wachten af. Maar het blijft rustig en eindelijk verbreekt Orm de gespannen stilte met een benauwd gekreun. 'Daar was ik bijna overboord gegaan!' stottert hij. 'M-maar gelukkig, dat er nog zulke kerels bestaan als heer Eric. Niet, dat het veel zal helpen, maar het is toch beslist edel, wat hij deed, beslist edel, eerlijk!' Plotseling zwijgt de sombere varensgezel, terwijl hij beteuterd naar Halfra loert, die met nadrukkelijke achteloosheid met zijn boog speelt. Op hetzelfde ogenblik dringt het tot hem door, dat de zwierige Yarl de enige is, die zo'n wapen bezit... 'Hehehe...' grijnst Orm vreugdeloos, 'ik bedoel eigenlijk eh... zoiets bijzonders is het nu ook weer niet, maar eh...' Met een luidruchtig gesnuif richt Halfra zich op. Eric, die begrijpt dat er opnieuw een eindeloze woordentwist tussen de beide mannen dreigt, komt snel tussenbeiden. 'Het was een goed schot,' zegt hij glimlachend. 'Maar laat ons nu verdergaan. Voor de duisternis valt moeten wij toch ergens onderdak zien te krijgen.' En terwijl hun blikken de geheimzinnige ondoordringbaarheid om hen heen trachten te doorboren, zetten zij behoedzaam hun tocht door het duistere woud voort.







Zij komen langs open plekken, waar plassen en kleine vennen hun het voortgaan bemoeilijken. De stroken vaste grond worden steeds smaller. Er hangt een vreemde, drukkende stilte om hen heen, slechts af en toe verstoord door het naargeestige gekras van een vogel. Orm loert voortdurend schichtig om zich heen. 'Ik ken dit soort streken,' mompelt hij gesmoord. 'Dit zijn waterplassen, waarin over het algemeen moerasgeesten en ander gespuis rondhangen... Ik wil niemand bang maken, maar ik voor mij voorzie een spoedig einde voor allemaal.' En met een wanhopige ruk aan zijn snor voegt hij er peinzend aan toe: 'En geen prettig einde.' Opeens suist een groot, donker beest geluidloos langs hem heen en de kleine stuurman slaat in wanhoop de handen voor de ogen. 'Daar komen ze!' gilt hij, terwijl het angstzweet hem van alle kanten uitbreekt. 'De vliegende moerasvogel... duivels!... Nu is het afgelopen! Dit zijn dingen, waartegen men niet kan vechten!' Wanneer de anderen plotseling stilstaan, zwijgt hij even. Maar dan, wanneer ook hij de donkere omtrekken ziet van een hoekige burcht, die zich somber en dreigend boven de nevels van het ven verheft, barsten zijn jammerklachten opnieuw los. 'Weg van hier, eer de moerasduivels ons te pakken krijgen! De spookburcht dient slechts om ons dieper het moeras in te lokken, zodat wij straks een gemakkelijke prooi zullen zijn voor hun weke grijparmen. Geloof de voorspellingen van een oude zeerot!
Anders zul je de waarheid pas ervaren, als de modder je in neus en oren dringt! Bah! Nog liever laat ik mij driemaal onthoofden dan nog één stap verder te doen...'

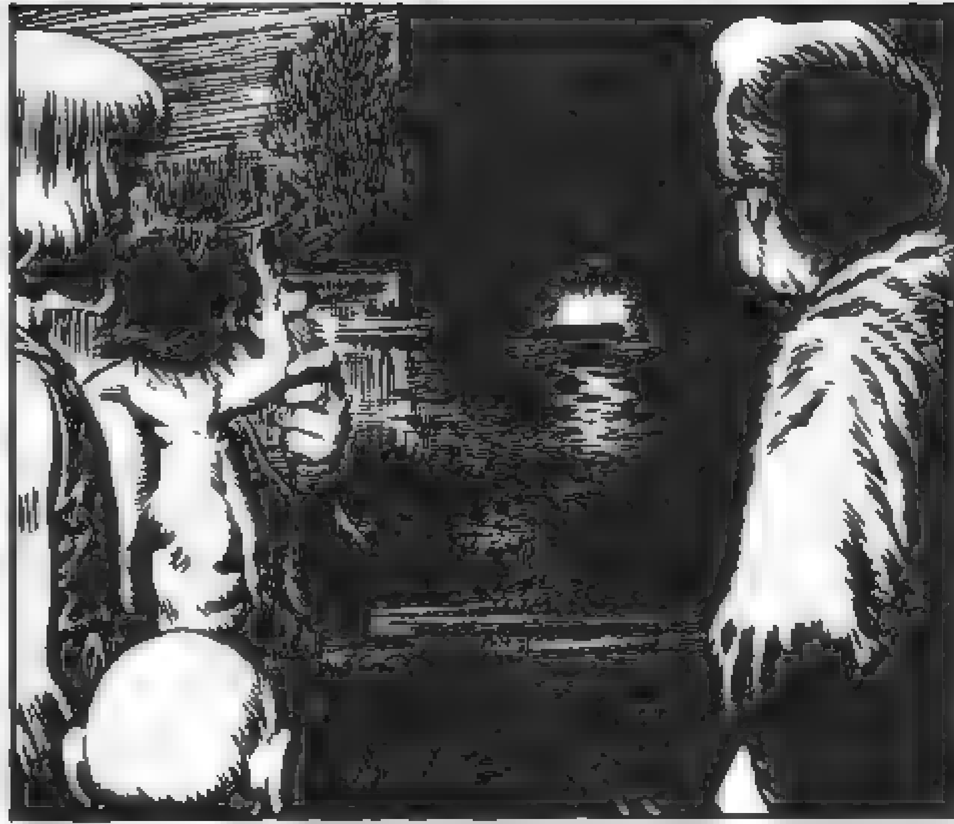






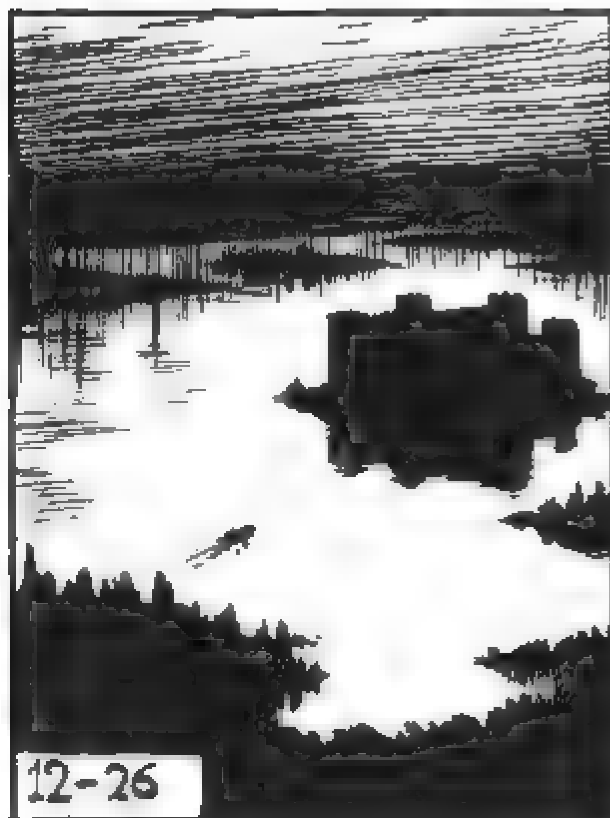
'Ha!' onderbreekt Halfra hem. 'Voorzeker kan een ieder zien aan de nobele lijnen van deze burcht, dat ginds een edelman huist. Men zal ons zeker vreugdevol onthalen. Ginds landelijk paadje brengt ons naar wijn en warmte!' Onder het naargeestig gemompel van Orm vervolgt men zijn weg, die nu door een kil, grauw bos voert. Dode bomen heffen hun grillig gevormde takken ten hemel en krakend breekt het dorre hout onder hun voeten. Plotseling trilt een klagende roep door het woud en Orm, wiens zenuwen in deze omgeving een ongekende graad van gevoeligheid bereikt hebben, maakt een woeste zijsprong. Trillend als een espeblad gluurt hij over zijn schouder en kijkt midden in de verontwaardigde gele ogen van een uiltje, dat door de reizigers in zijn rust gestoord werd. Met een benauwd gekerm schaart de kleine zeeman zich dicht achter de Noorman. 'We v-vergaan!' siddert hij koortsig. 'Ik zie overal van d-die felle schitterogen.' 'Foei, Orm!' zegt de Noorman spottend. 'Heb je nog nooit uilen gezien?' 'Uilen? Dit?' jammert de roerganger met een bleke grijns. 'Vermomde geesten zijn het.' Gebukt onder zijn angstgevoel strompelt hij achter de anderen aan, tot ze plotseling aan de rand van een ven staan. Dreigend rijst de burcht uit het water op. Er is geen brug, maar aan een paal hangt een verweerde woudhoorn. 'Joho!' roept Halfra verrukt uit. 'Wij hebben slechts in die hoorn te blazen en de burchtheer zal ons tegemoet snellen om ons de beste kamers aan te wijzen! Ahem... zal ik... eh... blazen?' En met een breed gebaar treedt hij op de paal toe. Met moeite onderdrukt Eric een glimlach... Even neemt hij de sombere lijnen van de vreemde veste in zich op. Zij ziet er verlaten uit... verlaten en ongastvrij. Aan de mogelijkheid, dat zij onbewoond is, heeft hij nog niet gedacht. Maar dan stoort het sombere gekakel van Orm zijn overpeinzingen en met een twinkeling van zijn grijze ogen zegt hij: 'Blaas, heer Halfra!'








Halfra zet de hoorn aan de lippen en een zware toon galmt over het water. Een tijd gebeurt er niets. Orm plukt met trillende vingers aan zijn snor en mompelt: 'Niemand kan zeggen, dat ik niet gewaarschuwd heb! Maar als iemand dan met alle geweld ten onder wil gaan, zal ik me er wel bij neerleggen. Alleen had ik me een vrolijker einde voorgesteld!' Plotseling zwijgt hij, want in de verte is een schommelend licht verschenen. Langzaam komt het naderbij. De vier mannen horen een plassend geluid en even later wordt een bootje zichtbaar. 'Zie je?' roept heer Halfra triomfantelijk uit. 'Men komt ons al halen.' Inderdaad komt het bootje recht op hen af. Maar wanneer de Noorman de schrale, lange figuur ziet, die aan land stapt en hem met zijn loerende oogjes opneemt, heeft hij moeite, zijn afschuw te verbergen. De man, die een geweldig zwaard draagt, heeft een afstotelijk uiterlijk en zijn stem klinkt als het krassen van een raaf, wanneer hij hun dreigend toesnauwt: 'Wat zoek je hier op dit late uur? Wat wil je?' De Noorman overwint zijn afkeer en antwoordt: 'Wij zijn vreemdelingen in deze streek en aangezien wij door rovers overvallen werden en verdwaald zijn, zoeken wij een onderdak voor de nacht!' Het gezicht van de roeier wordt nog dreigender. 'Onderdak?' gromt hij. 'Dat gaat zo maar niet. Het is hier geen herberg! Dat zou ik eerst moeten vragen!' 'Maar goede vriend, je zult toch een paar verdoolde edellieden geen gastvrijheid weigeren?' snuift Halfra verstoord. 'Je kunt ons toch moeilijk hier laten staan!' De roeier laat een krassende lach horen. 'O, gaat dat niet? Dan moet je maar meegaan. Maar ik verzeker je, dat Kara met de Gouden Haren niet erg op vreemdelingen gesteld is, en Kol nog minder. Je zou er beter aan doen ergens anders een onderkomen te zoeken, maar als je wilt... stap dan maar in...!'








Zachtjes kabbelt het water tegen de boeg van het bootje, wanneer de roeier het ven oversteekt. Orm heeft zich in een droefgeestig zwijgen gehuld en zit bibberend vooraan in de boot. Ook de Noorman en Pum Pum zijn onder de indruk van de spookachtige verlatenheid van deze omgeving, maar Halfra, opgewekt als altijd, tracht een gesprek aan te knopen met de roeier. 'Werkelijk een uitstekende plaats om een burcht neer te zetten,' merkt hij op. 'Een kundig krijgsman, zoals ik, kan dat waarderen. Hier komt men niet gemakkelijk in!' Weer stoot de roeier zijn kille lach uit. 'Niet gemakkelijk in, maar nog minder gemakkelijk uit!' mompelt hij. 'Hohohoho!' buldert Halfra's lach over het water. 'Die is prachtig! Jij houdt blijkbaar van een grap, goede vriend!' Inmiddels heeft het viertal de overkant bereikt, en volgt de roeier.

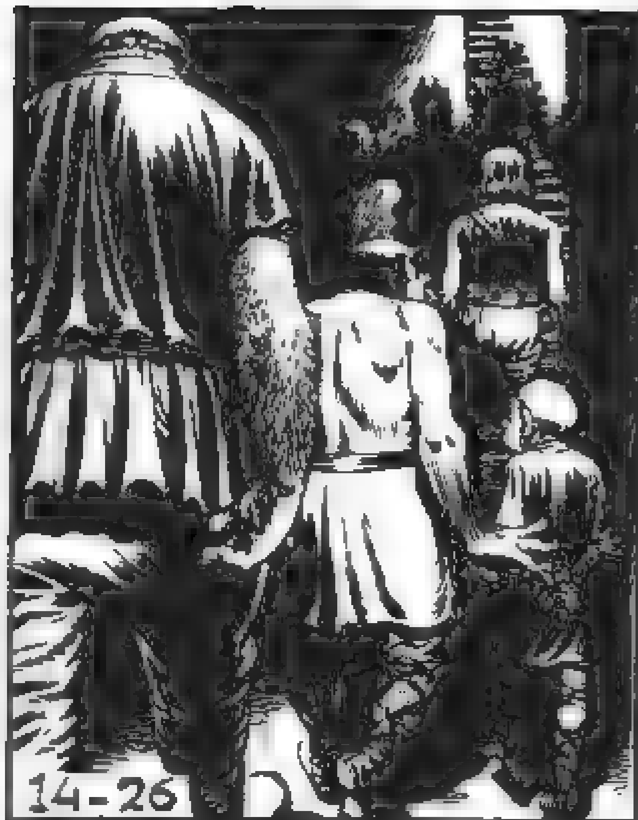
Knarsend gaat de zware poort open en in het licht, dat naar buiten valt, zien zij een geweldige gestalte, die hun toesnauwt: 'Wat moet dat? Ben je gek geworden, man? Wie zijn dat allemaal en wat moeten ze hier?' Haastig treedt de roeier naar voren en legt stamelend uit, dat deze vreemdelingen om onderdak vragen. De reus stoot een brullende lach uit: 'Onderdak? Hier? Wij moeten hier geen vreemde gasten hebben! Maak dat je weg komt, voor ik mijn geduld verlies!' Een ogenblik staan de vier mannen sprakeloos, maar juist wil Halfra een fel protest laten horen, wanneer plotseling een zachte stem klinkt: 'Niet zo haastig, Kol! Laat mij onze gasten eens bekijken.' In de poort verschijnt de hoge gestalte van een vrouw, gekleed in een nauwsluitend zwart gewaad.








Sprakeloos van verbazing zien de vier vrienden haar nader treden. De ogen van Halfra beginnen te fonkelen en met een fier gebaar strijkt hij zijn knevel op. Een ogenblik monstert de vrouw hem en wendt zich dan tot Kol. 'Maar Kol, hoe kun je onze gasten zo bejegenen?' voegt ze hem minzaam toe. 'Men kan toch verdwaalde reizigers geen gastvrijheid weigeren?' Meteen treedt Halfra naar voren en nog voor Eric een woord heeft kunnen zeggen, spreekt hij met een zwierige buiging: 'Je woorden zijn een verkwikking voor onze ziel, edele vrouw, en je welkom klinkt ons als een weldaad in de oren. Inderdaad zijn wij vreemdelingen in deze streek, verdoolden, aangevallen door rovers; moe en hongerig. Door bandieten achtervolgd, raakten wij van de weg af, maar nu zegenen wij het lot, dat ons deze burcht deed ontdekken en ons je pad deed kruisen! Wees ervan verzekerd, schone gastvrouw, dat wij niets zullen nalaten om je ons gezelschap aangenaam te doen zijn!' Tijdens deze toespraak, die de burchtvrouw zwijgend aanhoort, staat Kol zich steeds meer op te winden, en eindelijk kan hij zich niet langer inhouden. Hij springt naar voren en grijpt Halfra ruw beet, terwijl hij buldert: 'Weet je wel tegen wie je spreekt, klein onderkruipsel! Dit is de slotvrouwe van Myrkven en je zult haar met gepaste eerbied behandelen, of bij alle geesten van het ven zal ik je...' Zijn geweldige knuisten rammelen de verblufte Yarl heen en weer, maar Halfra rukt zich los. 'Blijf met je bereklauwen van me af, lomperd, anders zal ik je een lesje geven, dat je heugen zal!' briest hij. De reus, die Halfra met één slag van zijn geweldige armen kan verpletteren, begint dreigend te grommen en reeds heeft de Noorman de hand aan het gevest van het zwaard geslagen om tussenbeiden te komen, als de slotvrouwe Kol met een scherpe terechtwijzing doet afdruipen. 'Ha!' buldert Halfra, 'hieraan heb je verstandig gedaan, vrouwe, want ik stond op het punt dit onbeschaamde eh... schepsel te laten voelen, hoe hij zich tegenover een eerlijk krijgsman heeft te gedragen!'








De spanning breekt als de slotvrouwe minzaam zegt: 'Vergeef mij dat ik je zo lang heb laten staan, en vergun mij, jullie een koel glas aan te bieden.' Nadenkend volgt de Noorman haar met de anderen. Het incident met de reus heeft een onaangenaam gevoel bij hem achtergelaten. Het gedrag van de gastvrouw en de onbeschofte opmerkingen van Kol hebben de indruk bij hem gewekt, dat binnen de muren rare toestanden heersen. Hij besluit goed op zijn hoede te blijven. De enige, die niets van zijn goede humeur verliest, is Halfra. 'Het vooruitzicht een heildronk te mogen wijden aan de gastvrouw, stemt mij geestdriftig,' roept hij bij 't betreden van de burchtzaal zelf, een grauw en kil vertrek, dat spookachtig verlicht wordt door een hoogoplaaiend houtvuur. 'Welkom op Myrkven,' zegt de slotvrouwe, terwijl zij haar gasten met een gebaar uitnodigt om plaats te nemen. 'Myrkven... Myrkven...' bromt Orm binnensmonds, terwijl hij argwanend rondkijkt, 'een beste naam voor dit geestenoord...' Maar niemand hoort hem, want voor het ogenblik gaat de aandacht naar de glanzende gouden bokalen, boordevol met donkere wijn, die Kara hun aanreikt. Vrolijk heft Halfra de zijne en zegt schallend: 'Op het lot dat ons deze veilige burcht en zijn allerbekoorlijkste burchtvrouw heeft doen ontdekken.' Orm zit wantrouwend in het donkere vocht te turen, alsof hij ieder ogenblik verwacht het gif te zien bovendrijven. De Noorman drinkt met bedachtzame kleine teugen, terwijl hij Kara met de Gouden Haren geen ogenblik uit het oog verliest. Plotseling galmt zwakjes een ijle, onwerkelijke kreet door de hoge zaal. De kleine roerganger springt met een gil overeind, maar de gastvrouw zegt met een vreemde glimlach: 'Och ja, dat heb ik nog niet verteld... het spookt hier op Myrkven...'







'S...poken!' jammert Orm, grauw van ellende. Ook de anderen zijn geschrokken opgestaan. De kleine roerganger trippelt zenuwachtig om de Noorman heen en klaagt bezwerend: 'Ik heb het je gezegd, koning! We gaan naar de haaien! Kom mee, laat ons weggaan voor het te laat is!' 'Kóning?' valt Kara hem in de rede, en terwijl zij zich tot Eric wendt, vraagt zij: 'Hij noemt je koning? Wie ben je dan?' Eric maakt zich bekend, maar zijn woorden worden overstemd door het gejammer van Orm, die iedereen bezweert hals over kop te vertrekken. Dan treedt Halfra naar voren; met een laatdunkend lachje schuift hij Orm opzij en zegt: 'Niet om mijzelf op de voorgrond te willen dringen en in alle eenvoud gesproken, schone vrouw, spoken zeg je? Breng mij bij hen en ik zal terstond met hen afrekenen! Voor een man van mijn postuur is dat een kleinigheid en het zal mij een waar genoegen zijn je deze dienst te kunnen bewijzen!' Maar nu mengt de Noorman zich ook in het gesprek: 'Kom Halfra! Je weet toch net zo goed als ik, dat er geen spoken bestaan? Waarom maken wij ons eigenlijk druk?' Onmiddellijk wendt Kara zich tot de koning. 'Je zegt, dat er geen spoken bestaan?' vraagt zij met nauw verholen spot in haar stem. 'Ha! Luister dan!' En als om haar woorden kracht bij te zetten, galmt op hetzelfde ogenblik opnieuw een schorre, langgerekte kreet door de burcht.







'Zie je?' snuift Halfra triomfantelijk. 'Twijfel je nu nog langer aan de woorden van onze gastvrouw? Ha! Nu zal ik deze wezens laten zien, wie ik ben!' 'Dwaas!' valt Eric hem in de rede. 'Heb je nooit het geluid van de steenuil gehoord? Een vogel is het, anders niet!' Orm laat zich niet zo gemakkelijk overtuigen. Met kennis van zaken mompelt hij: 'Steenuilen... jawel... vermomde geesten zijn het! Wacht maar tot ze ons te pakken krijgen...' De Noorman haalt de schouders op. 'Laat ons deze avond niet bederven met te praten over dingen, die niet bestaan,' zegt hij. 'Ik weet wel beter,' antwoordt Kara met een lachje, dat Orm koude rillingen bezorgt. 'Ik wil je avond niet bederven, maar je hebt niet, zoals ik, de oude krijger gezien, die hier soms op het uur van middernacht door de gangen dwaalt. De man heeft geen hoofd, en waar hij gelopen heeft, is de volgende morgen nog duidelijk een bloedspoor te zien! Je weet niet, dat mijn dienaren voor geen goud 's nachts de wapenzaal durven betreden, omdat er slagbijlen met dodelijke zekerheid door het vertrek suizen, zonder een spoor van iemand, die ermee geworpen kan hebben!' Orms ogen puilen bijna uit zijn hoofd van ontzetting. Het zweet breekt hem aan alle kanten uit. Pum Pum duikt bibberend achter de zware gestalte van Halfra weg en men kan zijn tanden horen klapperen. De Noorman is de enige die zijn kalmte bewaart, en glimlachend zegt hij: 'Het zijn inderdaad vreemde zaken, waarvan je vertelt, maar het is al laat en wij zijn vermoeid van de reis. Ik geloof niet, dat je spoken vier vermoeide reizigers naar het leven zullen staan en indien je ons voor de nacht onderdak wilt verlenen, zullen wij daarvan een dankbaar gebruik maken.' Wanneer Orm dit hoort, is hij een bezwijming nabij, en terwijl hij zich op het voorhoofd slaat, jammert hij: 'Dan zullen wij dus nooit meer de zon zien opgaan!'









'In je eigen belang raad ik je aan de nacht elders door te brengen,' dringt Kara aan. 'Hier kan ik werkelijk niet voor je veiligheid instaan, hoe gaarne ik je overigens zou willen helpen!' Maar de Noorman is vastbesloten. Kara's verhalen hebben zijn indruk versterkt, dat deze burcht een geheim verbergt. Een geheim, dat hij wil ontraadselen. Zijn stem verraadt echter niets van wat er in hem omgaat, wanneer hij hoffelijk antwoordt: 'Indien je ons beveelt heen te gaan, zullen wij ons natuurlijk niet verzetten. Maar het is te laat, zoals ik al zei; we zijn vermoeid en kennen deze streken niet. Maak je geen zorgen om onze veiligheid, maar sta ons toe hier te overnachten.' Met een onverschillig gebaar haalt Kara de schouders op en haar stem klinkt vlak als zij Kol beveelt de geëerde gasten naar hun kamer te brengen. 'Kom mee!' gromt de reus. Zwijgend volgt het viertal hem door een doolhof van duistere gangen en nauwe wenteltrappen naar een klein vertrek ergens boven in de burcht.

Ze zitten bijeen in een drukkende stilte, tot het geluid van sloffende voetstappen langzaam nadert. De deur gaat opnieuw open en een andere bediende verschijnt met een grote schaal soep. 'Hier!' bromt hij. Gelukkig is Halfra te zeer verdiept in 't aanschouwen van de spijs om het onbeschofte optreden van de man, die er al even onguur uitziet als de andere dienaren, op te merken. Maar terwijl de kleine roerganger naargeestig in de soep zit te staren en met onnoemelijk vies gezicht een klein hapje probeert, staart Eric peinzend naar de deur, waardoor de bediende na het mompelen van iets, dat evengoed een verwensing als een groet kan zijn, verdwenen is. Plotseling trekt Pum Pum hem opgewonden aan zijn wambuis. 'Mij dat man meer gezien, mij herkennen!' fluistert de dwerg benauwd. 'Ik ook!' knikt de Noorman nadenkend. 'Ik heb die kerel al eens gezien... kortgeleden zelfs... maar wáár...?'

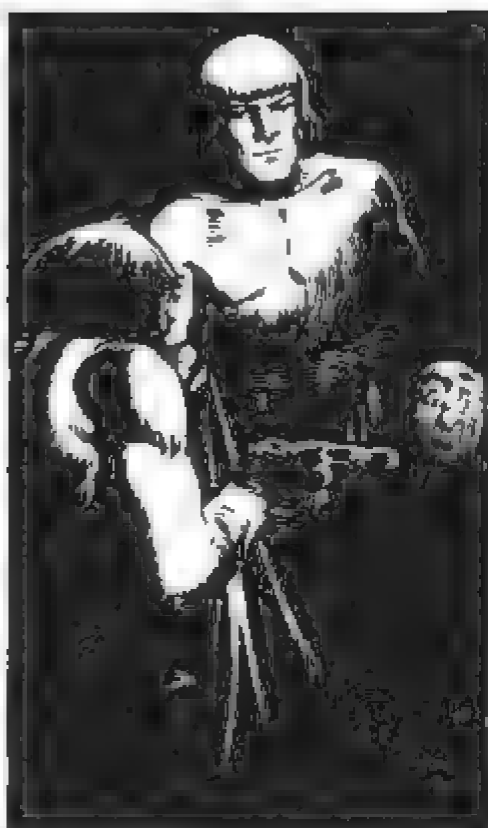







De ontdekking, dat een van de bewoners van de burcht geen onbekende voor hem is, zonder dat hij echter weet, waar hij de man eerder zag, heeft Eric een onbehaaglijk gevoel gegeven. Zwijgend nuttigen zij het avondmaal, waarna zij zich ter ruste begeven. Hoewel Orm zwakjes protesteert, blaast Eric de vetkaarsen één voor één uit. In zijn hoek op het muffe, vochtige stro zit Orm bezwerend te mompelen: 'We hadden toch best één kaars kunnen laten branden? Eén kaarsje maar.' Argwanend rondloerend, luistert de zeeman naar mogelijk verdachte geluiden, maar slechts het gesnurk van Halfra verstoort de stilte. Evenals Pum Pum is de brave Yarl in slaap gevallen. Alleen de Noorman heeft de slaap nog niet kunnen vatten. Er hangt een sfeer van onheil, als een doodskleed over dit slot. Instinctief voelt de Noorman, dat de vriendelijke houding van de slotvrouw slechts een masker is. Maar wat verbergt zij achter dit masker en waarom? Met een zucht draait Eric zich om. Vragen, niets dan vragen, waarop geen antwoord te krijgen is. Terwijl Eric ten laatste, het piekeren moe, de ogen sluit, zit Orm nog steeds als een verkleumde vogel in zijn hoek. 'Hoor ze snurken,' gromt hij verbeten. 'Om een zeeman hoeft niemand zich te bekommeren, hoor! Doe maar raak! Slaap maar raak! Bah! Van je vrienden moet je het maar hebben!' En met een nijdige ruk aan de groezelige deken leunt hij achteruit tegen de kille muur... om echter twee seconden later weer in starre ontzetting omhoog te rijzen... Het angstzweet breekt hem uit en met ogen, die haast uit hun kassen rollen, staart hij naar de tegenoverliggende muur, waar kleine rossige lichtjes, als bezield van leven, geluidloos heen en weer dansen...





Met een gil als van een getergd speenvarken rijst Orm sidderend overeind. Grauw van ellende leunt hij krachteloos tegen de muur en een trillende vinger uitstekend, steunt hij: 'D-daar... ik heb het wel gezegd... de v-v-v-vlekheksen... g-g-gele drab... drabduivels...' 'Wie is daar?' klinkt Halfra's slaapdronken stem uit het donker. 'Worden we afgehaald?' Lodderig kijkt de krijgsman om zich heen, maar dan schiet hij eensklaps met een ruk overeind. 'Wat!?!?!? Afgehaald? Snel, mijn kleren! We kunnen vrouw Kara niet laten wachten; het is de plicht van een heer...' Dan ziet hij eensklaps de rampzalige uitdrukking op Orms gezicht. Hij volgt de richting waarin diens sidderende vinger nog steeds betekenisvol wijst en zijn woorden gaan verloren in een nijdig gegrom. 'Avondrood?' snuift hij verontwaardigd. 'Te deksel, wekt men mij dáárvoor? Dit breekt met alle wetten van fatsoen! Neem je in acht, snorreman! Ik laat mij mijn dromen niet ongestraft ontnemen! Avondrood! Bah!' en met een vernietigende blik wentelt Halfra zich op zijn zijde. 'M-maar het is helemaal niet avondrood. 't Is midden in de n-nacht! Het is iets verschrikkelijks natuurlijk, kijk zelf!' zegt Orm jammerend tot de Noorman, die opgestaan is en nu – gevolgd door de dwerg – op het nauwe venster toeloopt. Zwijgend staart Eric naar het geheimzinnige licht, dat over de kuststreek hangt en de gehele omgeving in een schemerige, rode gloed gedompeld heeft. 'Dat lijkt wel... brand!' mompelt de Noorman peinzend. 'Ja... juist, dat is het!' bibbert Orm met naargeestige stelligheid. 'Z-ze stoken vast het vuurtje op... en straks p-prikken ze ons aan het braadspit en...' 'Dwaas!' zegt Eric glimlachend. 'Het is de laatste tijd nogal droog geweest en vermoedelijk heeft op een of andere manier de heide vlam gevat! Komaan, leggen wij ons weer ter ruste... Het...' Op dat ogenblik verscheurt een langgerekte kreet de nachtelijke stilte. 'Hul-lep!' kermt Orm. 'Monsters, gedrochten!' 'Dit... dit was de kreet van een mens!' zegt de Noorman grimmig.







'Iemand die zó gilt en dan midden in de nacht, doet dat niet voor niets!' fluistert de Noorman. 'M-misschien zit er een gedrocht op de rand van zijn b-bed!' mompelt Orm benepen. 'Of wordt hij achterna gezeten door een troll!' 'Ik hoop in ieder geval, dat jij je verstand nog eens terug krijgt!' geeft de Noorman korzelig ten antwoord, terwijl hij haastig zijn overkleed aanschiet. 'Halfra!' Met enkele passen staat Eric naast de slapende en port hem tegen de schouders. 'Huh? Wat? Men roept mij?' mompelt deze, doezelig overeind komend. 'Komaan, ik meende stellig met vrouw Kara in een roeiboot op het meer te zijn...' 'Hoe? Een droom slechts, waarde vriend,' glimlacht Eric. 'De dingen, die wij zojuist ervaren hebben, zijn 'n beetje anders...' En terwijl de Yarl moeizaam opkrabbelt, deelt Eric hem in het kort hun ervaringen mee. Hoewel Halfra daarbij af en toe plichtmatig knikt, schijnt het nauwelijks tot hem door te dringen, want met een afwezige blik staart hij langs Eric heen in de verte. 'Luister!' zegt de Noorman fronsend. 'Ik wil wel eens weten, van wie die kreten afkomstig zijn...' 'Waarschijnlijk van een oude varensgast,' gromt Orm met hardnekkige naargeestigheid. 'En daarom ga ik een kijkje nemen in de burcht!' vervolgt Eric, terwijl hij Orm een ongeduldige blik toewerpt. 'Ze ko... komen hier wel kijken...' zet de roerganger zijn troosteloze alleenspraak voort. 'Jullie wachten hier allen op mij. Denk er aan, verlaat dit vertrek niet voor ik terug ben!' besluit de Noorman kortaf en zich op zijn hielen omdraaiend begeeft hij zich naar de deur. Zwijgend wrikt Eric aan de knop van de deur... er zit geen beweging in. Hij duwt er tegen... vergeefs, en terwijl Pum Pum een verschrikte kreet slaakt, klinkt de stem van de Noorman scherp: 'De deur is op slot! WIJ ZIJN OPGESLOTEN! ! !









Dit bewijst dat er hier iets aan de hand is,' zegt Eric scherp. 'Maar al moet ik deze burcht steen voor steen omkeren, ik zal niet rusten vóór ik weet wat hier geschiedt!' Even kijkt de Noorman zijn metgezellen aan. Wie kan hem op dit moment daadwerkelijk bijstand geven? Halfra? Een dappere, goede kerel, maar te slaperig om op zijn benen te blijven staan. Orm? Krachteloos van angst en ellende... Pum Pum? Pum Pum is waarachtig nog de enige, die zijn positieven bij elkaar schijnt te hebben; maar wat kan de dwerg hem van nut zijn? 'Jullie blijven allen hier!' beslist Eric kortaf. 'En wacht, tot ik terug ben!' 'M... mij mee!' zegt Pum Pum kordaat, hoewel met een trillend stemmetje. Een vleug van een glimlach trekt over het verweerde gezicht van de Noorman. Hij buigt zich wat voorover en antwoordt vriendelijk: 'Nee, dappere vriend! Er moet toch één man achterblijven om op deze KINDEREN te passen?' Trots als een pauw steekt de dwerg de borst vooruit en als de Noorman zijn brede schouder tegen de deur zet, perst hij de lippen op elkaar als ware hij het, die deze krachttoer volbrengen moet. Er is echter geen beweging in de deur te krijgen. Dan neemt de Noorman een korte aanloop en het volle gewicht van zijn gespierde lichaam inzettend, ramt hij zijn schouder tegen het hout. Met een luid gekraak wijken de middelste planken en als Eric deze verder buigt, is de opening net voldoende om hem door te laten... Op zijn hoede stapt Eric naar buiten. 'Ga niet... heer!' klinkt het jammerend en het stoppelige gezicht van Orm verschijnt tussen de planken. 'Ik kan u verhalen vertellen van...' 'Gegroet, dappere zeeheld!' zegt Eric sarcastisch en terwijl Orm aan zijn somberste voorspellingen lucht geeft, verdwijnt hij in een der gangen. In de dreigende, loden stilte, welke hem nu omgeeft, zoekt de Noorman behoedzaam zijn weg door de geheimzinnige burcht...









Het is donker om hem heen, slechts hier en daar dringt een sprankje schemerig, rossig licht door een hooggelegen venster naar binnen. De stilte is zo loodzwaar, dat zelfs Eric onder de invloed komt van de beklemmende, angstaanjagende sfeer in deze burcht. Vocht sijpelt neer langs de muren. Een plotselinge beweging in een der zijgangen doet hem schrikken en het zwaard flitst uit de schede... Twee, drie donkere vormen schieten ritselend weg en op de leemvloer klinkt het doffe getik van kleine poten. Ratten! Met een opgeluchte zucht veegt Eric zich het zweet van het voorhoofd. Maar plotseling verstijft hij. Weer galmt die afschuwelijke kreet door de nachtelijke stilte; en terwijl de echo's zich spookachtig voortplanten door de lange gangen, blijft de Noorman roerloos staan... Ook Orm heeft de kreet gehoord. Rillend van afgrijzen slaat hij de handen voor het gelaat en kermt zachtjes... 'Zijn laatste kreet, wat ik je brom... Jullie mogen me voor altijd aan de mast binden, als we heer Eric nog ooit boven dek zien!' Met een nijdig gesnuif richt Halfra zich in zijn volle lengte op. 'Staak je geblaat, lomperd! Dankzij jou loopt heer Eric nu als een landloper door deze burcht te baggeren. Welk een indruk voor onze gastvrouw! En waarvoor, vraag ik je in gemoede? Omdat je hazehart zich inbeeldt, dat in ieder steenuiltje een kwade geest huist! Abah! Verschoon mij van je gewauwel en leg je ter ruste! Een slaapje zal je goed doen!' Verontwaardigd grommend zoekt de krijgsman zijn slaapstede weer op en even later bewijst zijn regelmatige ademhaling, dat hij in het land der dromen is teruggekeerd. Ook Pum Pum zit te knikkebollen en hoewel hij zijn uiterste best doet om wakker te blijven, duurt het niet lang of zijn oogjes vallen toe. Dat is het moment, waarop Orm heeft zitten wachten. Voorzichtig staat hij op. 'Ik ga heer Eric enteren, dan kunnen we samen een koers uitzetten om uit dit vaarwater te komen!' gromt hij hoopvol en met een laatste blik op de twee slapenden sluipt de roerganger het vertrek uit...









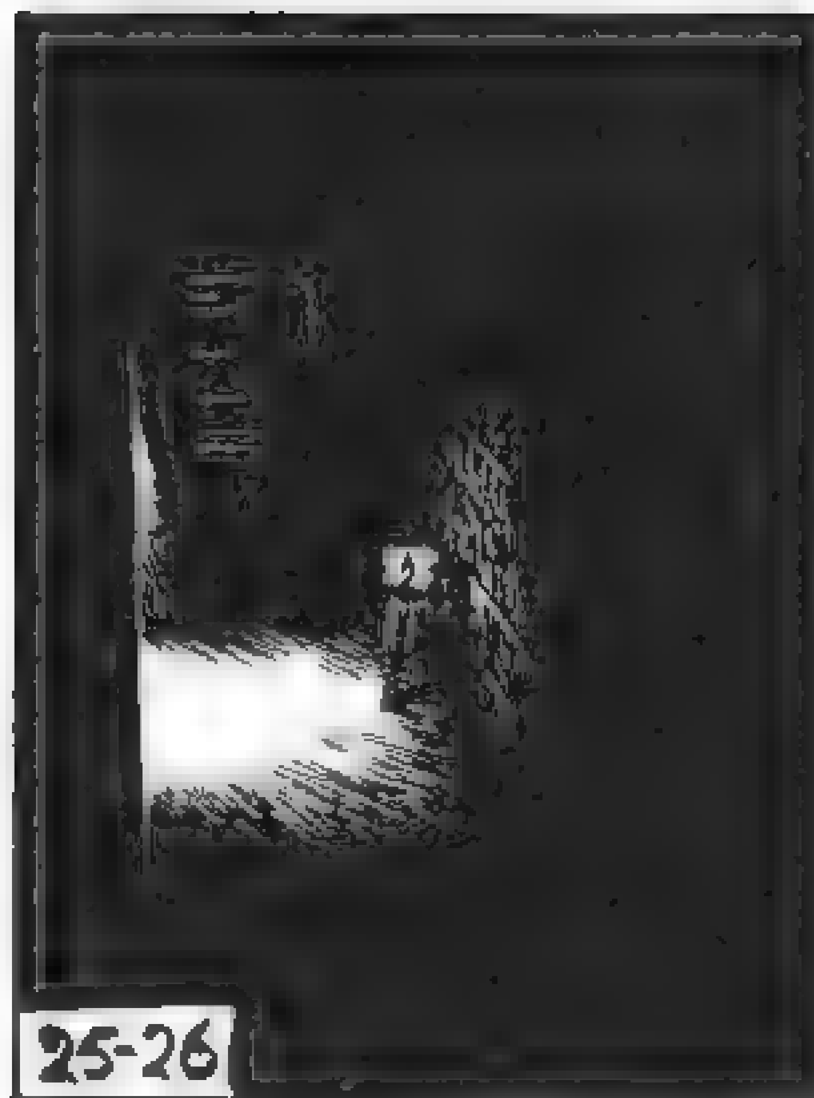
Als de laatste echo's van de angstwekkende kreet zijn verstorven, staat Eric nog steeds roerloos. Tevergeefs tracht hij vast te stellen uit welke richting het geluid gekomen is. Maar de weerkaatsing in deze duistere gewelven is zo misleidend, dat het welhaast onmogelijk is enige richting te bepalen. Een vaag gerucht treft zijn oor. Een vreemd zagend geluid, dat van één bepaalde plaats schijnt te komen. Op zijn tenen sluipt Eric naderbij. In de verte schemert een flauw lichtschijnsel, en als de gang een bocht maakt, ziet Eric plotseling in het flakkerende licht van een rokerige harsfakkel een smalle stenen trap voor zich. Terzijde van de trap zit op een klein krukje een man, en als de Noorman de roerloze, ineengedoken gestalte ziet, is de oorzaak van het vreemde geluid hem duidelijk. De kerel is in slaap gevallen en snurkt zachtjes, met lange uithalen... Een fijn glimlachje krult om Erics lippen... Een wapenknecht om de trap te bewaken. Wel, wel... Er moet dan toch wel iets aan de hand zijn, want zonder meer een trap te laten bewaken is zonderling. Zonder het minste gerucht te maken, sluipt hij langs de slapende krijger heen en begint behoedzaam de afgesleten treden te beklimmen. Maar hij is niet ver gevorderd als het snurken plotseling ophoudt en hij de man naar de trap hoort lopen...



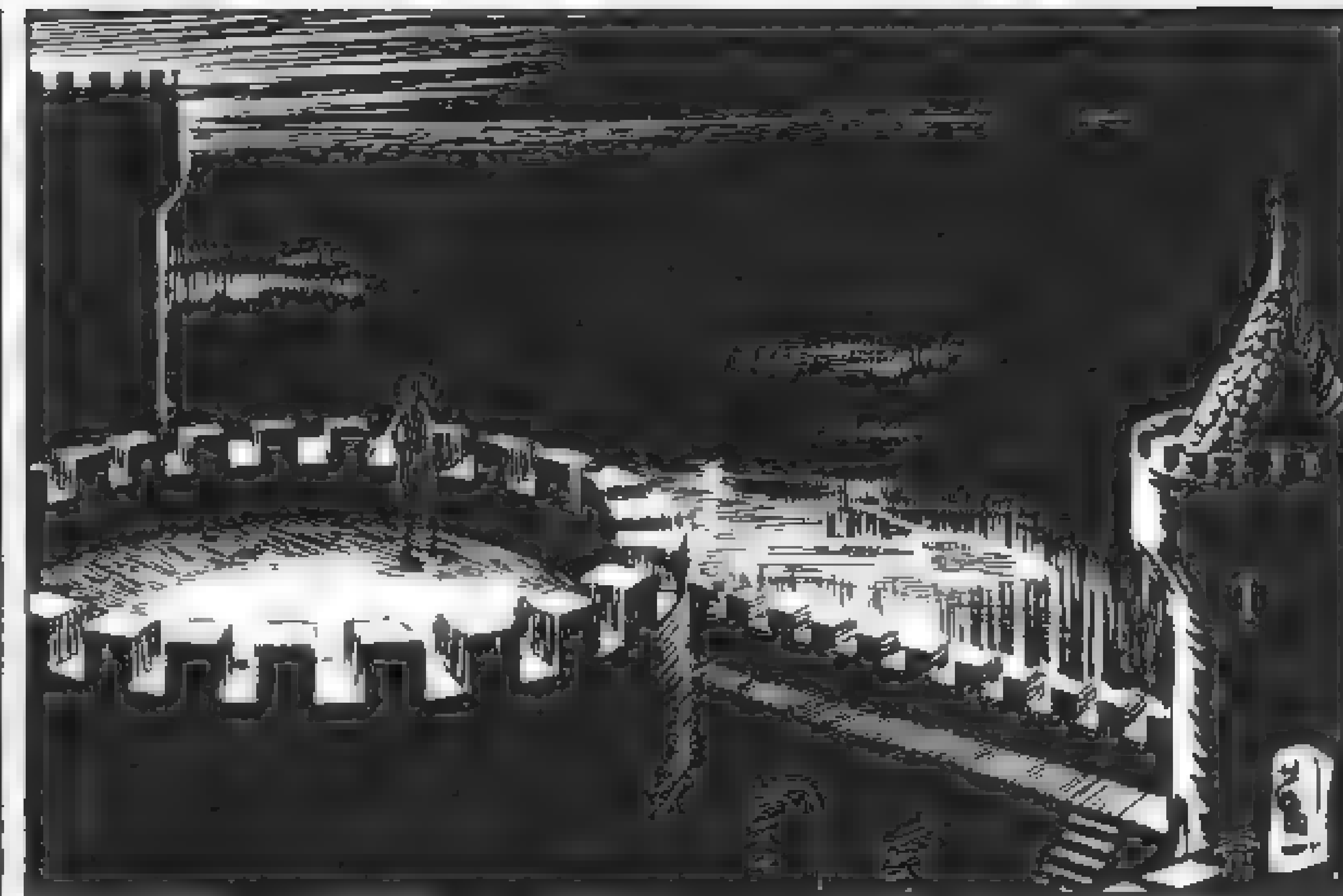




De eerste gedachte van de Noorman is, om zo vlug mogelijk boven aan de trap te komen. Maar dan zal de man ongetwijfeld alarm slaan en daar Eric begrijpt, dat iedere opschudding verder onderzoek onmogelijk zal maken, besluit hij een andere gedragslijn te volgen. Met een argeloos gezicht keert hij zich om en komt op zijn schreden terug. Zodra hij binnen de lichtcirkel komt, herkent de wachter hem. 'Wat zoek je, heer?' bromt hij, met een argwanend gezicht het gebronsde gelaat van de koning opnemend. 'Het is iedereen streng verboden om dit gedeelte van de burcht te betreden...' 'Komaan... dat was mij onbekend,' antwoordt Eric onschuldig, terwijl hij losjes de laatste treden afdaalt. 'En bovendien, vriendlief, steekt er kwaad in om wat rond te wandelen, wanneer men de slaap niet kan vinden?' 'Kara heeft het verboden!' gromt de man koppig. 'En een verbod van Kara...' Verder komt hij niet, want bliksemsnel schiet de vuist van de Noorman vooruit en raakt hem als een moker. Even blijft Eric gespannen luisteren, maar als geen geluid de stilte verbreekt, bindt hij de man vliegensvlug armen en benen met zijn schouderriem, terwijl hij hem met een reep van zijn eigen kleren de mond snoert. Daarna sleept hij de kerel in een donker gedeelte van de gang. 'Het spijt mij, vriend!' mompelt de Noorman, 'maar nood breekt wetten. Ik wil graag ongestoord rondneuzen..' Dan, met een laatste blik om zich heen, springt hij de treden van de trap op. Op hetzelfde ogenblik haast Orm zich zo snel mogelijk weg van de trap. 'Het is niet pluis d-daar,' rilt hij klappertandend. 'D-dat waren v-vast en zeker geen stemmen v-van gewone mensen... i-ik... ik kan heer Erics stem overal uit herkennen, m-maar dáár was hij niet bij... T-t-trouwens, a-als heer Eric in gevaar ver...keerde, had hij wel geroepen: "O-o-orm, hulp" of zoiets. Beslist!' murmelt de roerganger. En met een schichtige blik over zijn schouder, schuift hij weg door de donkere gang.



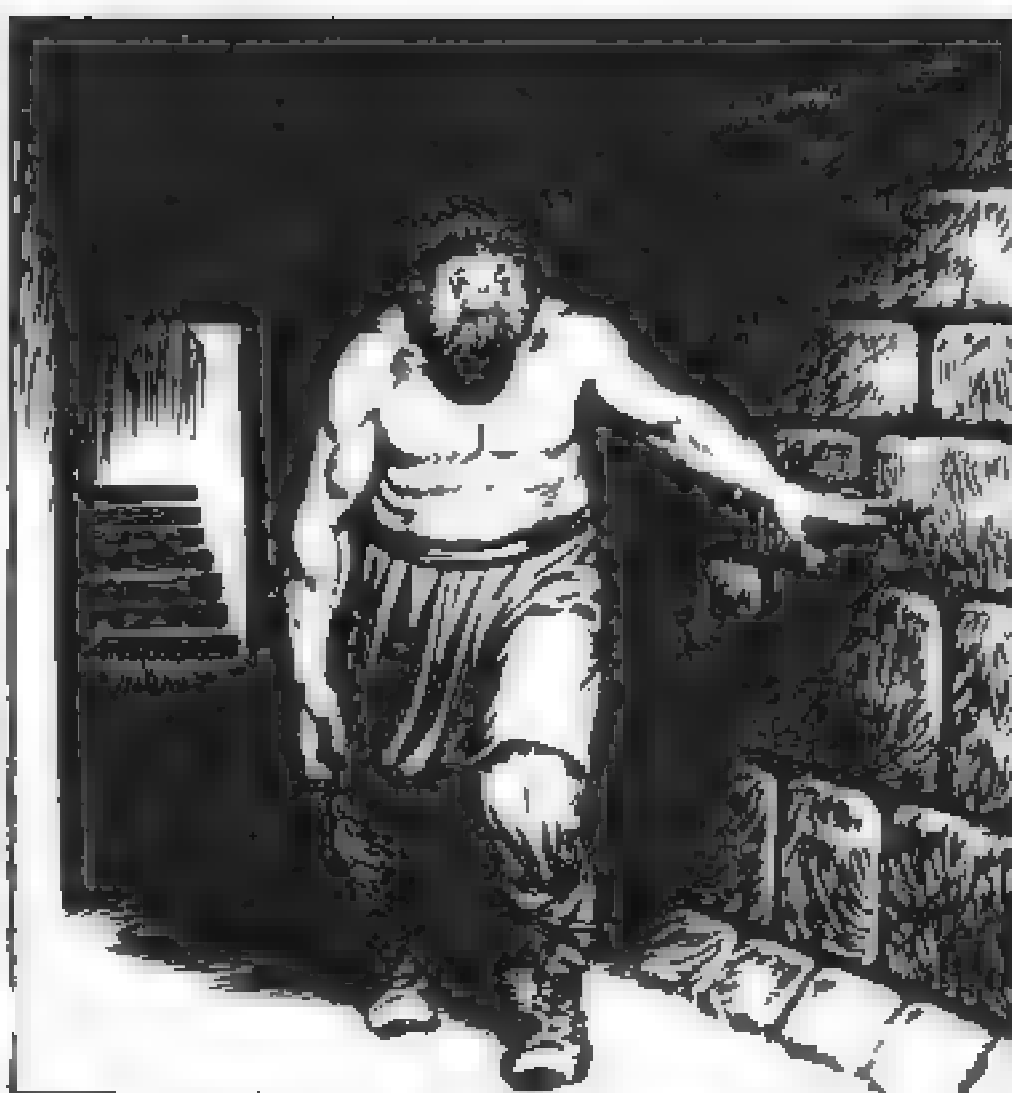




Hulpeloos loert Orm om zich heen... 'Misschien had ik toch beter op dat kamertje kunnen blijven,' stelt hij klappertandend vast. 'P-per slot is heer Eric ook geen kleine jongen meer. Hij m-moet het langzamerhand maar zonder de b-b-bescherming van een oude vader... een oude varensgast leren stellen. H-hoewel ik niet begrijp, waarom hij v-voor anker gegaan is.'

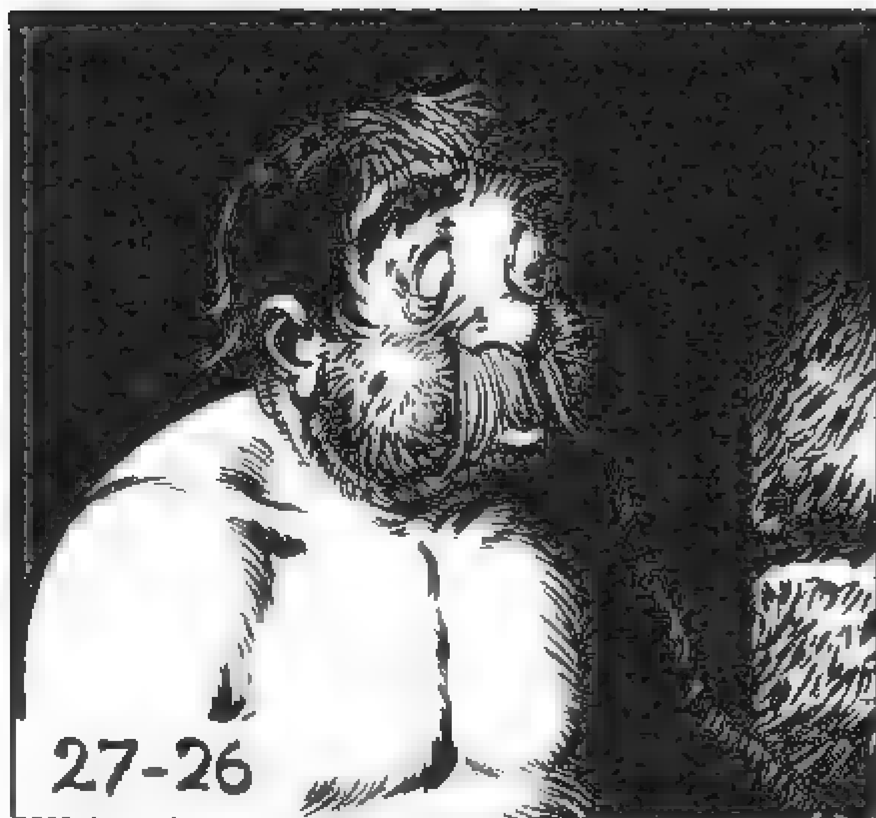
Inmiddels heeft de Noorman het einde van de trap bereikt. Recht voor zich uit ontwaart hij een kleine deur en na de woorden van de wachter twijfelt hij er geen ogenblik meer aan of er moet zich achter deze deur iets bevinden, dat Kara tot elke prijs voor vreemde ogen verborgen wil houden. 'Reden te meer om er 'n kijkje achter te nemen,' mompelt de Noorman, terwijl hij vastberaden op de deur toeloopt. Al op de eerste druk van zijn hand zwaait de deur kreunend in haar hengsels open, en het volgende ogenblik staat Eric in een hol, duister vertrek. Een grote harige spin flitst geruisloos langs zijn voeten, maar Eric merkt het niet. Aandachtig bestudeert hij de lange, eiken trapleer, die naar een klein balkon in de nok van de kamer leidt... Alles is onder een dikke laag stof bedekt... behalve de ladder en het stuk vloer tussen de deur en de trapleer... 'Waar hier klaarblijkelijk zulk een druk gebruik van gemaakt wordt, wil ik niet achterblijven,' mompelt Eric en zonder aarzelen klimt hij de zwiepende trap op. Op het houten balkon voelt hij eensklaps de koude nachtlucht in zijn gezicht en wanneer hij langs een smal, tegen de muur staand trapje door een geopend luik naar buiten treedt, bemerkt hij tot zijn verbazing dat hij zich op de hoogste toren van de burcht bevindt. Als een reusachtige donkere koepel welft zich boven hem de hemel, die aan de linkerzijde geheel rood gekleurd is, door hetzelfde flakkerende schijnsel, dat hij ook vanuit het venster van zijn slaapvertrek heeft waargenomen. Helaas, het uitzicht op dat, wát daar brandt wordt hem ontnomen door de noordelijke toren. Peinzend glijden zijn blikken verder... en dan uit hij een lichte kreet van verbazing... In de verte kan hij het glinsteren van de zee zien...!







'De zee!' peinst Eric. 'Van hieruit kan men dus de zee zien... Het is moeilijk aan te nemen, dat de bewoners van de burcht, uitsluitend om zich te vermeien in dit vergezicht, zulk een veelvuldig gebruik van de trapleer maken als de welhaast gepolijste treden verraden. En toch, een andere reden kan er bijna niet zijn, want er bevindt zich op dit verlaten balkon niets, dat zo regelmatig de aandacht zou kunnen vragen...' Met een frons staart hij naar de rossige lichtschijn boven de kust en eensklaps schiet hem een gedachte door de geest... 'Dat... dat zou kunnen... en als het zo is, wordt het tijd, dat ik eens een kijkje op de kust ga nemen...' mompelt de Noorman en de daad bij het woord voegend, spoedt hij zich naar de ladder. Inmiddels scharrelt Orm als een verdoold schaap door de burcht. 'Ik kom er n-nooit meer uit,' steunt hij, in wanhoop aan zijn snor rukkend. 'D-d-d-d-deze gangen zijn beslist behekst. Ik voel het in mijn oude b-b-b-botten, straks val ik in een put vol gedrochten en dan verander ik in een waterslang of-of in een t-troll. Wat een jammerlijk einde voor een oprecht zeeman!' Plotseling doet een gerucht al zijn haren te berge rijzen. Kreunend van ellende drukt hij zich tegen de muur. 'D-daar heb je het... M-monsters,' stottert hij in doffe wanhoop. Al zijn moed bijeen rapend gluurt hij over zijn schouder en met wijdopen ogen staart hij naar de bruingrauwe beesten, die, opgeschrikt door zijn aanwezigheid, wegvluchten... 'Dat was op het n-nippertje,' mompelt hij hees. 'W-wat een geluk, dat ik zo s-snel weet te handelen... I-ik zag onmiddellijk, dat dit geen gewone ratten waren...' Na een spiedende blik in het rond zet de gekwelde zeeman zijn tocht voort. Zijn weg voert langs een nauwe trap en als hij deze afgedaald is, staat hij in een klein portaal, waarop aan verschillende zijden trappen uitmonden. Besluiteloos woelt Orm in zijn snor. Argwanend neemt hij elke trap in ogenschouw: drie ervan verdwijnen in een inktzwarte duisternis, aan het einde van de vierde schemert licht. En met grote haast spoedt hij zich in de richting van het licht...







'Hoewel!' bedenkt Orm zich eensklaps, wanneer hij al halverwege de nauwe doorgang is, 'i-is het wel de goede weg?' In hevige tweestrijd kijkt de kleine stuurman achter zich, waar de gang vervaagt in een ondoordringbare, zwijgende duisternis. 'D-daar b-ben ik net vandaan gekomen,' mompelt hij trillend, 'en daar was het niet pluis.' Vreesachtig aan zijn snor plukkend, bestudeert hij het flauwe lichtschijnsel, als ware van die zijde de oplossing voor zijn knellend vraagstuk te verwachten. 'Ik heb altijd gezegd, dat ik niet voor het geluk geboren ben,' bromt hij verbitterd. 'Alles wat ik nodig heb is een sparretak en de bloesem van een schemerplant. Daarmee houdt men zich alle geesten van het lijf. Maar een oud varensgast, met een veelbewogen leven achter zich, moet het maar zonder doen. M-maar... ik kan hier toch niet voor anker gaan...' En al zijn restjes moed bijeen rapend, schuift hij op de trapopening toe. Nauwelijks echter heeft hij een blik om de hoek geslagen of zijn zorgelijke trekken verhelderen zichtbaar. 'De poort!' hijgt hij opgewonden. 'Misschien groeit er wel een schemerplant aan de andere kant van de muur. Als ik een paar van die bloesems heb, kan mij niets meer gebeuren!' Zorgvuldig kijkt hij de verlaten binnenplaats rond, er is niets dat er op wijst, dat de poort bewaakt wordt. 'Daaraan kun je zien wat een spookslot het eigenlijk is,' mompelt Orm, terwijl hij snel over de binnenplaats glipt. 'Wie zou het ooit in zijn hoofd halen, dit voorhof van de onderwereld aan te vallen?' Met kloppend hart probeert hij de zware deur te openen en 'n ongelovige grijns verspreidt zich over zijn gezicht, wanneer deze meegeeft. Uiterst behoedzaam opent hij de grote poort iets meer... maar dan knarst het naargeestig gepiep van de roestige hengsels luid over de binnenplaats en angstig krimpt Orm ineen, als een stem met koude spot zegt: 'Wacht even... je hebt nog vergeten afscheid te nemen...' En wanneer Orm vol angst over zijn schouder loert, ziet hij een donkere gestalte geruisloos op hem toetreden...









'Kom nog even terug, makker,' zegt de krijgsknecht. Maar de kleine roerganger heeft geen aansporing nodig, want hij heeft de kerel herkend, die hen over het ven bracht. Schichtig springt Orm terug over de drempel en met een grijns werpt de wachter de poort dicht... 'Luister,' begint de kleine zeeman bezwerend, als de ander langzaam op hem begint in te lopen. Bibberend schuift Orm achteruit, in een poging de afstand tussen hem en de roeier te handhaven. 'Je... je begrijpt het verkeerd, ik kwam geen afscheid nemen, héhéhé, eh... ik bedoel, ik wilde een bloemetje plukken, héh... nee!' Orm poogt op het laatste ogenblik uit te wijken, maar de katachtige bewaker heeft hem al met bliksemsnelle zekerheid bij de arm gegrepen. 'Geen gekheid, vriend stoppel, niemand komt midden in de nacht zijn bed uit om bloemetjes te plukken. Zeg op, wat voer je in je schild? Wil je soms eens kijken wat dat vuur te beduiden had?' 'V-v-vuur?' hakkelt de roerganger. 'N-nee, heus, meneertje, ik wilde bloemetjes plukken.' 's Mans hand gaat naar het gevest van zijn dolk en kermend sluit Orm de ogen. Maar dan gebeurt er iets wonderlijks, in plaats van toe te steken, laat de man plotseling los en weerklinkt een gesmoord gerochel. Op alles voorbereid opent Orm de ogen... maar het volgende ogenblik rollen beide ogen hem bijna uit de kassen, want de wachter worstelt hijgend in de greep van... Eric de Noorman. Nog voor Orm van zijn verbazing bekomen is, ligt de kerel al bewusteloos aan zijn voeten, en is Eric bezig repen goed uit 's mans kleren te scheuren. Met een woeste ijver helpt de roerganger de schildwacht binden. 'Ha! Heb ik je toch eindelijk gevonden,' bromt Orm. Eric glimlacht even en met een lichte twinkeling in zijn ogen antwoordt hij: 'Ik mag van geluk spreken! Als je me twee minuten later gevonden had, was je nu dood geweest! Snel nu, we hebben geen tijd te verliezen!' Hij duwt Orm naar buiten en onder het verbouwereerde geprutttel van de kleine zeeman haast hij zich naar de boten.






Het is Orm pas duidelijk wat Eric van plan is, als deze hem zonder veel plichtplegingen achter in de boot zet en met enkele forse slagen het ven oproeit. 'Ik ken je, koning!' jammert de kleine zeeman in stille wanhoop. 'Je wilt natuurlijk dat rode licht van nabij bekijken.' 'Dat is zo ongeveer de bedoeling,' zegt Eric met een grimmig lachje. 'En ik heb zo'n idee dat ik wel weet, wat ik daar vinden zal.' 'Ik heb ook een soort idee,' zucht Orm zwartgallig, 'maar daar moeten we niet...' 'Stil!' bijt de Noorman hem toe, voorzichtig de riemen stilhoudend. In de lome stilte van het ven zitten de twee mannen roerloos te luisteren. Dan trilt eensklaps een ijle, hoge kreet over het water en een verstoorde vogel fladdert angstig weg. 'Nu komen ze ons a-achterna,' siddert Orm met holle ogen. De Noorman antwoordt niet; even luistert hij of de kreet zich herhalen zal, dan roeit hij de boot naar de oever. Ritselend schuift zij tussen het riet en geruisloos stapt Eric aan wal, op de hielen gevolgd door Orm. In alle stilte zoeken zij hun weg in de richting van het geheimzinnige rode lichtschijnsel. Orm loert schuw om zich heen en wanneer Eric eensklaps stil staat op een plek vanwaar de sombere rode gloed nu duidelijk zichtbaar is, omklemt hij vertwijfeld het sparretakje, dat hij onderweg inderhaast van een boom heeft gerukt. 'V-verder ga ik niet!' stoot hij hees uit. 'Dit is dichtbij genoeg, om te zien dat het daar niet pluis is. Niemand kan mij dwingen om...' 'Niemand dwingt je, Orm!' zegt Eric kalm. 'Ik ga alleen; blijf hier maar op mij wachten...' Vol angst ziet de roerganger Eric tussen het struikgewas verdwijnen. 'Wachten? Hier? Nooit!' kermt hij radeloos en de sparretak als een vervaarlijk slagzwaard voor zich uit houdend, strompelt hij achter de Noorman aan...







Op zijn hoede zoekt Eric zijn weg door het sombere uilenbos. De mogelijkheid is niet uitgesloten, dat de roversbende, die hen gisteren overviel, hier ergens een wijkplaats heeft en dus is het zaak op te passen. Maar terwijl Eric rekening houdt met menselijke belagers, gaat de kleine zeeman gebukt onder het kwellende denkbeeld, dat in dit stukje woud geesten en gedrochten het voornaamste gevaar vormen. Tot nu toe is zijn vrees, dat achter iedere struik tenminste één spook op de loer ligt, niet bewaarheid, maar op dit punt is de roerganger van een rotsvast vertrouwen bezield, en de spichtige sparretak als een strijdhamer rondzwaaiend, gluurt hij klappertandend om zich heen. Eensklaps voelt de Noorman, dat zijn metgezel hem niet langer op de hielen volgt en snel wendt hij zich om... De roerganger staat opgewonden te pruttelen bij een laag bosje en de ernstige uitdrukking op zijn gezicht ziende, keert Eric, niet begrijpend, op zijn schreden terug. 'De schemerplant, de schemerplant!' neuriet Orm, tevreden grijnzend. Met een welhaast teder gebaar plukt hij twee vaalgrijze, onooglijke bloempjes van de struik. Liefkozend houdt hij de bloempjes tussen zijn knoestige vingers omhoog en fluistert: 'Dat is nu geluk hebben! Pluk er ook een, koning, het zal je een boel goed doen!' 'Denk je?' vraagt Eric. 'Dit,' zegt de kleine zeeman, de bloemetjes in het haar schikkend, 'is de schemerplant. Hét middel voor het verjagen van geesten en dat soort gespuis... Pak er een!' raadt Orm, gejaagd achter de Noorman aanlopend. 'Mijn grootvader joeg er de trollen mee het bos in, waarachtig als het niet waar is!' 'Sssttt!' fluistert Eric, terwijl hij Orm beduidt stil te staan. 'Die trollen, waar jij zo graag over praat, zijn misschien bang voor een bloemetje, maar rovers van vlees en bloed niet!! Kijk!' Aarzelend gluurt Orm in de aangewezen richting. Het heldere, rossige schijnsel is nu zo dichtbij, dat het hun gezichten in een zwakke, rode gloed dompelt. 'Dat is een v-vuur!' hijgt Orm. 'Een g-groot hout... houtv-vuur...'








'Er is niemand te zien b-bij dat v-vuur, koning!' stelt Orm, ten zeerste verontrust, vast. 'We moeten teruggaan, koning, ik zie er allemaal ellende van komen...' Zonder te antwoorden trekt Eric zijn metgezel mee in de schaduw van een berkenbosje. Langzaam glijden zijn scherpe ogen over het terrein, om zich dan vast te hechten aan het felle schijnsel van het laaiende vuur. Met een grimmig gezicht stelt de Noorman vast, dat zijn besluit, daar boven op de torentrans, toch juist geweest is... 'Volg mij,' fluistert hij de roerganger toe. 'Als je niet zo verblind was door je onzalig bijgeloof, zou je misschien begrijpen wat hier aan de hand is. Wil je echter je kop niet verliezen, blijf dan dicht achter mij en zwijg... Kom nu! Snel!' bijt hij de verbijsterde roerganger toe. 'De schurken staan op het punt een nieuw slachtoffer te maken!' Met panterachtige sprongen stormt Eric tegen het duin op. Woedend poogt hij met zijn hakken de knetterende houtblokken uiteen te slaan, maar tegen deze helse vuurgloed staat hij machteloos. Dwars door rook en vlammen springt hij naar voren en terwijl de begerige tongen zijn haren zengen, schalt zijn luide stem over het water in een waarschuwing aan 't schip, daar op zee, dat al gevaarlijk dicht onder de kust is en ieder ogenblik op een zandplaat kan stoten... Met een wilde ruk doet de stuurman het kleine vaartuig zwenken. Een dodelijke bleekheid trekt over zijn gezicht. 'Ik heb het je gezegd, Hage,' bijt hij de naast hem staande zeeman toe. 'Dat vuur deugde niet! Je ziet het nu zelf...' En met een binnensmondse verwensing kijkt hij naar de eenzame, donkere gestalte met de fladderende haren, die vanaf het hoge duin hun aftocht gadeslaat. 'Ik begin ineens de boel te begrijpen,' klinkt Orms grommend stemgeluid naast hem. 'Je bent er een beetje laat mee, vriend!' zegt Eric, 'maar...' Een zacht lachje onderbreekt zijn woorden en terwijl de Noorman zich snel omwendt, valt een spottende stem in: 'Beter laat dan nooit, nietwaar? Hoewel het verstandiger geweest was je meteen onschadelijk te maken...'







'Kara!' zegt Eric grimmig. Geruisloos zijn rondom hem zwaar bewapende krijgers op het duintopje verschenen en even later treden ook de slotvrouw en haar onafscheidelijke reus binnen de lichtcirkel. 'Ontmaskerd, nietwaar?' zegt zij met een onheilspellend lachje, terwijl ze met de soepele gratie van een roofkat op de Noorman toetreedt. Orm slaakt een gesmoorde gil en tracht zijn omvangrijke lichaam vergeefs achter Eric te verstoppen. 'Ontmaskerd!' knikt Eric, met een koude glinstering in zijn ogen de blikken van de vrouw beantwoordend. 'En je zult hier rekenschap van geven! Jij... en je mannen!' 'Och, kom?' zegt Kara slepend. 'Je wilt van mij rekenschap vragen?' Veelbetekenend glijden haar blikken langs de kring piraten en er speelt een schrikaanjagend lachje om haar mond als zij verder gaat: 'Hoe denk je dat te doen? Je bent in mijn macht, koning... Eén woord van mij en twintig zwaarden klinken...' Een niet te miskennen gebaar maakt haar zin af. Erics spieren spannen zich en hij bijt haar toe: 'Je bent ongehoord brutaal, Kara! Je hebt mijn schip in een hinderlaag gelokt, mijn mannen gedood. En de hemel mag weten, hoeveel ongelukkige schepelingen hun voorgegaan zijn. Mijn lading goud geroofd en nu wil je je vergrijpen aan mij, de koning zelf!' Een geamuseerd lachje klatert op. 'O, maar je begrijpt mij stellig verkeerd!' zegt ze. 'Nooit heb ik een schepeling nodeloos gedood! Dat is moord, nietwaar? Bovendien, ik zou het niet kunnen... Stel je gerust, het merendeel van je mannen is nog in leven... Nóg wel... Daar kun je je binnenkort van overtuigen!' Een kort gebaar van de slanke hand en een aantal bandieten stelt zich zwijgend rond Eric en de kleine zeeman op. 'Pak zijn zwaard en bindt hem!' beveelt de vrouw koud. Eric beseft dat het weinig zin heeft, zich tegen dit stel nietsontziende rovers te weer te stellen en met een verbeten gezicht laat hij zich door een paar kerels de handen op de rug binen. 'Naar de burcht!' klinkt het bevel en onder het gejammer van Orm zet de stoet zich in beweging...



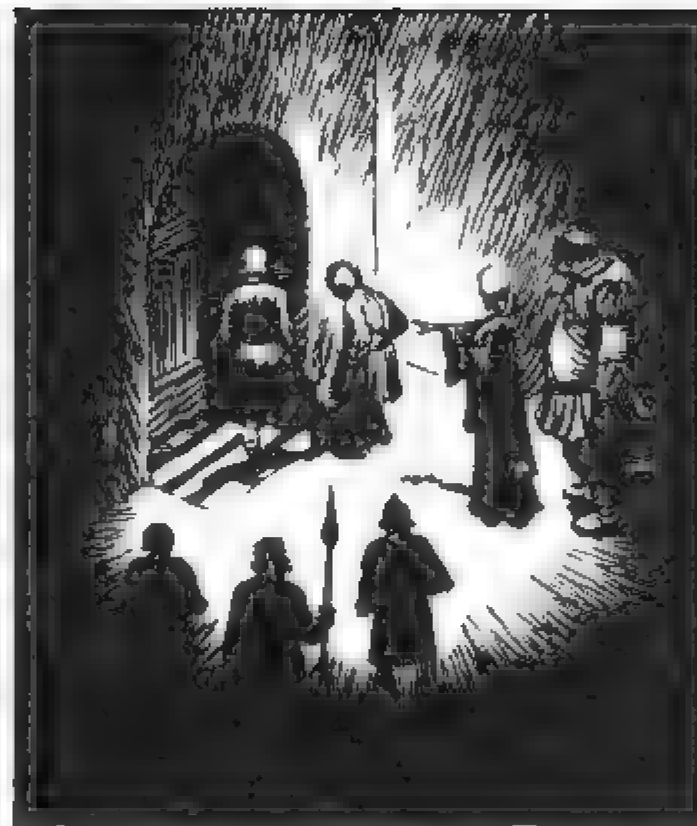




Tijdens de terugtocht heeft Eric gelegenheid tot nadenken. Hij maakt zich geen illusies over zijn lot... Door hem, de koning, gevangen te nemen, heeft Kara alle schepen achter zich verbrand; zij kan niet meer terug. 'Ik heb het wel geweten,' fluistert de kleine zeeman, met een schichtige blik op de enorme Kol, die de gevangenen volgt. 'Als je ook een schemerplantje had ge... plukt, was er nu niets aan de hand geweest.' De Noorman neemt niet de moeite, tegen dit onuitroeibare bijgeloof van zijn stuurman in te gaan, bovendien zijn zijn gedachten ergens anders... Halfra en Pum Pum zijn nog op de burcht! Er is een kleine kans, dat dit tweetal, verontrust door hun lange uitblijven, op onderzoek is uitgegaan en Eric poogt hun kansen af te wegen. Op de een of andere geheimzinnige wijze schijnt Kara echter zijn gedachten geraden te hebben, want eensklaps wendt zij zich met een vreemd lachje om. 'Ik denk daar juist aan je twee metgezellen,' fleemt zij. 'Waarlijk, het zou mij spijten, indien hen iets overkwam, maar dat kleine koboldje schijnt mij een sluwe, nieuwsgierige rekel en nieuwsgierigheid is — helaas een eigenschap, die al vele mensen ten val gebracht heeft... heh, heh, heh.'

Inmiddels is de dwerg uit een onrustige slaap ontwaakt. Even luistert hij, maar als slechts het gesnurk van Halfra tot hem doordringt, begrijpt hij, dat zijn meester en de stuurman nog niet teruggekeerd zijn. Hevig ongerust krabbelt hij overeind en na veel moeite lukt het hem, Halfra wakker te schudden. 'Mij bang!' huivert Pum Pum. 'Meester weg, meester niet terug. Wat doen?' 'Eh?' lispelt Halfra, moeizaam rondblikkend. 'Wat bazel je, kleine knaap? Schaam je je niet, mij een tweede maal uit de slaap te rukken? Bah, welk gezelschap! Wie ben ik, om koningen te beletten, door burchten te dwalen?' En terwijl Pum Pum knarsetandend van wanhoop een luchtsprong maakt, laat de krijgsman zich weer met een lome zucht achteruit glijden in zijn strobed...









'Wakker! Wakker!' gilt de dwerg door de kamer dansend van woede. 'Suf! Kom! Niet goed!' Halfra slaat deze ongewone vertoning enige tijd gade, en komt dan bedachtzaam overeind. 'Vertel eens, makkertje! Wat scheelt je?' 'Heer Eric weg! Niet terug! Weg! Weg! Weg!' jammert Pum Pum. 'Hoe nu? Weg?' stoot Halfra uit. 'Voorwaar, dit is ernstig! Dat had je me terstond moeten meedelen! Terstond, hoor je, kleine? Heb je wel goed gezocht?' En schielijk zijn kleding aantrekkend, laat hij er gejaagd op volgen: 'Wellicht is onze heer uitgegleden over een stoep, of van een trap gevallen... Wij moeten hem terstond te hulp snellen! Haast je, kleine, laat mij niet nodeloos wachten!' En met de verbijsterde dwerg op zijn hielen stormt Halfra het vertrek uit.

Tezelfdertijd staan Eric en Orm omringd door Kara's knechten, in een donker, laag gedeelte van de burcht voor een kleine deur. 'Hier eindigt onze genoeglijke wandeling, heer koning!' klinkt de zachte stem van de vrouw. 'Open deze deur en je zult je bemanning terugzien.' De reusachtige Kol doet grommend enkele stappen vooruit, maar de vrouw houdt hem terug. 'Open de deur!' herhaalt zij. Een koud licht schiet uit haar ogen. Even neemt Eric de afstotelijke Kol op. Dan klemt hij zijn tanden op elkaar en opent aarzelend de deur. 'Ik w-wil n-niet!' kermt Orm ellendig, maar als hij de reus dreigend ziet naderkomen, springt hij schuw het trapje af. Sidderend botst de roerganger tegen Eric aan. Deze verliest het evenwicht, de deur vliegt uit zijn handen en terwijl een gil van de zeeman langs de vochtige gewelven trilt, storten zij omlaag in een peilloze, zwarte leegte. Dan dringt het eensklaps tot Eric door, dat zijn kleren en laarzen doorweekt zijn met ijskoud, drabbig water en verbijsterd stelt hij vast, dat zij midden in een ondiepe plas terecht gekomen zijn. 'Luister,' stamelt Orm hees. 'D...daar komen zij...' En terwijl hij ligt te luisteren naar het geluid van voetstappen, kijkt Eric naar de wazige figuren die naderbij komen...









Behoedzaam staat Eric op. Een aantal magere mannen treedt aarzelend nader. Eensklaps slaakt een van hen een kreet van verrassing. 'Het is de koning! Koning Eric!' stoot hij schor uit en nu ziet Eric, dat hij enkele leden van de bemanning van zijn eigen schip voor zich heeft. 'Zwaar zal deze vrouw boeten voor haar daad,' zegt de zeeman, terwijl hij eerbiedig op zijn koning toetreedt. 'Vertel eens, hoe hebben ze jou te pakken gekregen, Toke?' zegt Eric. Somber verhaalt Toke hoe zij het schip waarin zij 's konings goud uit het gebied van Tamar van de heuvelen vervoerden, op het strand gezet hadden om de oorzaak van de vuurgloed op de duintop te onderzoeken. Daar werden zij door de bende van Kara overvallen, waarbij meer dan de helft van de bemanning de dood vond. 'Deze duivelin laat ons verhongeren, heer!' valt een der anderen somber in. 'De enkele ongelukkigen, die wij hier bij onze aankomst aantroffen, waren de enige overlevenden van zeventien schepen, die Kara reeds geplunderd had! Wij hadden de moed al opgegeven, maar nu jij bij ons bent, koning, koester ik weer hoop!' 'Houd moed, goede vriend,' zegt Eric zachtjes. 'In de diepste duisternis geeft zelfs het kleine glimwormpje een stralend licht...' 'Als er maar glimwormpjes waren,' steunt Orm in doffe wanhoop. 'Waren jullie het, die vannacht die kreten slaakten?' vraagt Eric na een korte stilte. Toke knikt. 'Wij roepen altijd wanneer er bezoekers op de burcht zijn,' antwoordt hij. 'Maar tot nu toe vruchteloos.' 'In ieder geval zijn de spookachtige kreten nu verklaard!' zegt Eric met een zijdelingse blik op Orm. 'Ben je nu genezen van je bijgeloof?' 'Ik niet, ik hoor hier nog van alles...' moppert de roerganger, terwijl hij argwanend in alle hoeken gluurt. 'Ja! Daar! Pas op!' stoot hij dan klappertandend uit. Bliksemsnel wendt Eric zich om en in starre verbazing kijkt hij naar de schrale, gebogen gedaante, die onder het slaken van opgewonden kreten op het troepje mannen toesnelt...







Orm deinst verschrikt achteruit, wanneer een magere, totaal vervuilde gestalte zich uit de schemer losmaakt. 'Wow...' doet de spookachtige gedaante geheimzinnig, de roerganger vol trots zijn lege vuist tonend. 'Ik... ik heb een mes, zie je wel?... Ha, ha, een echt mes heb ik! Maar je mag het niet verklappen, hoor? Het is voor Kara... Voor Kara, begrijp je wel... Wow, een goed, scherp mes voor Kara... Dat is slim, nietwaar?' Trillend als een riet waggelt Orm terug, maar de vreemde verschijning stort zich plotseling piepend op hem en zwaait bestraffend de vinger onder zijn neus. 'Nee, nee... niet weglopen... niets verklappen...' kakelt hij bezwerend. 'Ik ken je... ik doorzie je... Maar ik ben te slim voor je streken, hoor! Veel te slim... ha, ha, ha...' 'Ga toch weg...' stottert de roerganger hulpeloos. 'Ik heb je nooit eerder gezien... ik...' 'Ik ken je... ik ken hem... ik ken iedereen.' De ander laat zijn stem zakken tot een schril gefluister. 'Niet verklappen, dat ik een mes heb, hoor... Het is voor Kara... Als Kara hier ooit komt, dan zal ik...' Hij heft dreigend zijn lege vuist op, alsof hij toe wil slaan, maar schijnt zich dan ineens te bedenken. 'Nee, nee... ik zeg niet wat ik dan doe... Daar ben ik te slim voor... Veel te slim...' 'Wees niet bang, Orm,' zegt de Noorman rustig. 'Je ziet toch, dat hij in het geheel geen wapen bezit.' Er glijdt een triomfantelijke uitdrukking over het ingevallen gelaat van de arme man. 'Je ziet geen mes, nietwaar?' giechelt hij sluw. 'Wow... Dat is goed... Want het is onzichtbaar... het is een onzichtbaar mes, begrijp je... anders zou mijn zusje het merken en het mij afnemen... Nee, nee, dit is een onzichtbaar mes, slim nietwaar?' Hij draait zich plotseling om en rent weg door het water, de armen stijf op de rug geklemd. 'Ha, ha, niemand is zo slim als ik.' 'Je moet maar geen aandacht aan hem besteden, koning,' mompelt een der mannen zacht. 'Hij is de halfbroer van Kara. De heks heeft hem hier vele jaren geleden opgesloten.'







'Jarenlang h... hier op-op-opgesloten...' stottert de roerganger, terwijl het zweet hem op het voorhoofd parelt. 'W-wil je soms zeggen, dat ze een eerlijk zeeman h... hier jarenlang in het donker laten wroeten als een modderkruiper... Nee, nee... dat gaat niet. Daar moet iets op gevonden worden... Ach, ach, waarom zijn we ook op deze ongeluksnacht uitgevaren... Gekkenwerk, dat is het, niets dan gekkenwerk...' De Noorman staart een ogenblik zwijgend voor zich uit. 'We hebben nog een kans,' zegt hij eindelijk koel. 'Halfra en Pum Pum zijn nog steeds boven in de burcht. Zij moeten nu gemerkt hebben, dat wij niet zijn teruggekeerd en op onderzoek zijn gegaan... En als zij kans zien om Kara uit de buurt te blijven, kunnen zij ons helpen...' Op hetzelfde ogenblik staat Halfra geeuwend op het kruispunt van enkele gangen. Pum Pum loert schuw om zich heen, maar heer Halfra haalt minachtend de schouders op voor die tekenen van onrust. 'Je maakt je te spoedig zorgen, kleine dwerg,' verklaart hij minzaam. 'Vertrouw op mij. Ik verzeker je, dat wij heer Eric in een oogwenk gevonden hebben. Naar mijn mening zullen wij hem achter een goed glas wijn in de burchtzaal aantreffen. Je onrust is dwaas, manneke! In dit gastvrije oord...' Hij heft enigszins verrast het hoofd op, wanneer zij uit de verte een gerucht menen te horen. 'Hoor...' siddert de dwerg. 'Een nachtuil, mijn waarde! Al die onrust dient nergens toe. Laat ons verder gaan. Eerlijk gezegd, zal het mij een genoegen zijn heer Eric gezelschap te houden bij zijn glas wijn. Hm... Een goed glas wijn smaakt altijd...' Maar Pum Pum hoort nauwelijks wat hij zegt. De dwerg heeft zich omgewend en staart in de richting van de trap; zijn oren hebben het geluid van voetstappen opgevangen. Een ogenblik later duiken twee schimmen op in het lichte deurvlak. 'K... Kara...' hakkelt de dwerg. 'En K... Kol. Zij ons ontdekken...' 'Ha, onze lieve gastvrouw...' prevelt Halfra goedgeluimd. 'Des te beter. Zij zal ons ongetwijfeld kunnen zeggen waar de Noorman zich bevindt...'








Langzaam komen de slanke vrouw en haar reusachtige dienaar nader. De reus gromt iets en wil naar voren komen, maar Kara houdt hem met een bevelend handgebaar terug. 'Heer Halfra?' mompelt zij, hem met een onschuldige verbazing opnemend. 'Waarom heb je je zo laat nog niet ter ruste begeven? Bevalt je slaapvertrek je niet?' De Yarl kucht. 'Ahum, eh... integendeel. Je gastvrijheid laat niets te wensen over... Hm!' Hij krijgt een kleur en schuifelt wat verlegen. 'Eh... maar dit kleine manneke heeft enige last van nachtmerries. Dwaze angsten...' Hij zet zijn borst vooruit en maakt een trots gebaar. 'Een krijgsman is steeds bereid het zwakke en angstige ter zijde te staan. Toen hij me angstig kwam vertellen, dat heer Eric en de roerganger verdwenen waren en mij smeekte een onderzoek in te stellen, heb ik geen ogenblik geaarzeld.' De slanke vrouw staart Pum Pum koel en dreigend aan, zodat deze het zweet uitbreekt. Haar stem verraadt niets van haar argwaan als zij minzaam antwoordt: 'Heer Eric? Ah, ik vergat het je te zeggen... Omstreeks een uur geleden deelde hij mij mee, dat hij met zijn dienaar Orm een korte tocht ging maken. Hij verzocht mij je te vragen geen angst te hebben en rustig op zijn terugkeer te wachten...' Ze glimlacht. 'Ik hoop dat dit je gerust zal stellen, mijn lieve gasten.' Pum Pum werpt haar een wantrouwende blik toe. Intuïtief voelt de dwerg dat de vrouw liegt. 'Pum Pum zijn gerust...' prevelt hij Kara boos in de ogen ziende. 'Klein Pum Pum nu groot veel slaap hebben, en naar bed toe gaan.' Hij loopt onschuldig weg. Maar voor hij kans heeft gezien in de donkere gang te verdwijnen, schrikt hij. 'Deze burcht kan gevaarlijk zijn voor gevoelige wezentjes die spoedig last van nachtmerries of nieuwsgierigheid hebben,' hoort hij Kara achteloos zeggen. 'Je zult er goed aan doen onze kleine gast naar zijn slaapvertrek te begeleiden, Kol, en verlies hem, voor zijn bestwil, liever geen ogenblik uit het oog...!'

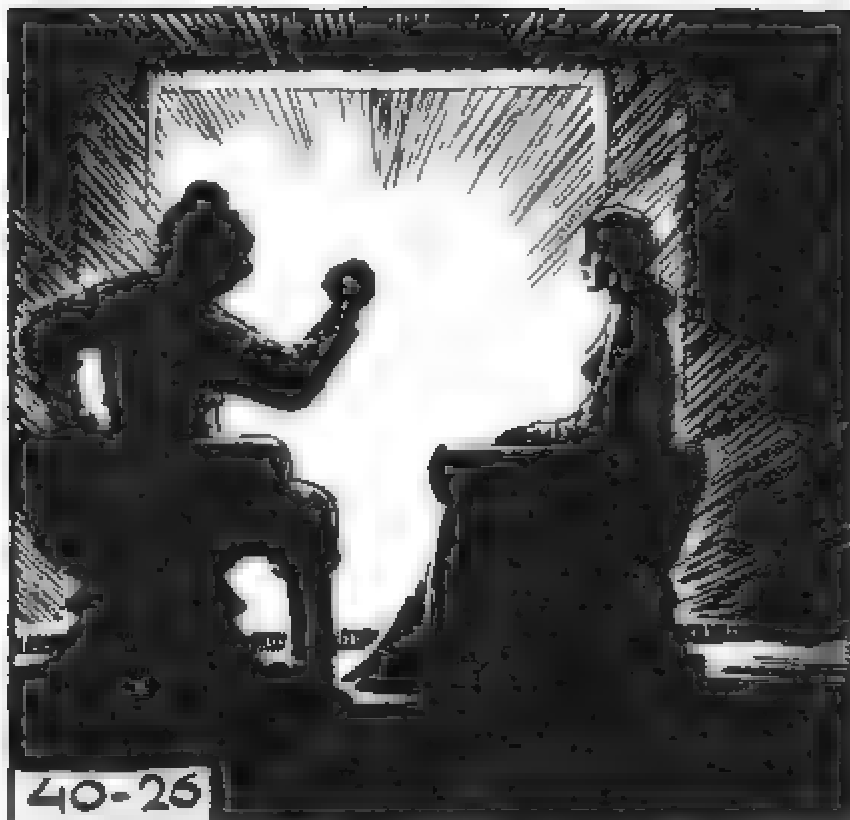








Pum Pum draait zich trillend van schrik om als zware voetstappen achter hem dreunen. 'Hu...' gromt Kara's reusachtige dienaar. 'Niet zo vlug, manneke...' Hij loert fronsend omlaag, waar de dwerg aan zijn voeten machteloze gebaren maakt. 'Denk erom dat Kol een oogje op je houdt, kleine! Geen slimmigheidjes... Begrepen? Huh?' Het kleine mannetje probeert vertwijfeld te bedenken hoe hij de reus kan kwijtraken. Meer dan ooit is hij ervan overtuigd, dat Eric in gevaar verkeert en dat hij zijn meester moet gaan zoeken. 'Pum Pum gaan naar slaapvertrek,' mompelt hij sussend. 'Klein Pum Pum gaan nu slapen. Niet nodig om Pum Pum te volgen...' 'Naar slaapvertrek, huh? Goed zo!' buldert de reus dreigend, een hoofdbeweging makend naar de deur die zich aan het eind van de donkere gang aftekent. 'Ga dan maar gauw, rattenjong! En denk erom dat ik je in het oog houd. In dit kasteel zijn we heel gastvrij, he he he!' Pum Pum sluipt griezelend weg. 'Uiterst gastvrij, ha, ha, ha,' hoort hij de reus gesmoord proesten. Als hij de deur bijna bereikt heeft, werpt Pum Pum een blik over zijn schouder, en zijn hart vult zich met nieuwe hoop als hij ziet hoe Kol zich omgewend heeft en niet meer op hem let. Snel schiet Pum Pum een zijgang in, drukt zich tegen de muur en houdt zijn adem in. En terwijl het hart hem in de keel hamert, wenst hij dat Halfra nu bij hem was. Maar Halfra heeft zich tevreden door Kara laten meetronen en neemt zijn gastvrouw nu bewonderend op, terwijl zij hem fruit aanbiedt en wijn voor hem klaarzet. 'In waarheid, vrouwe, op al mijn avonturen heb ik je weerga niet gevonden. En toch kun je er zeker van zijn dat ik gelegenheid genoeg heb gehad om in de wereld rond te kijken. De heldendaden en avonturen die ik beleefd heb zijn niet op één avond te verhalen...' Zij luistert nauwelijks. Roerloos staart ze in de gloed van het vuur dat haar omhult met zijn rood schijnsel. Ga je gang, praat maar, ijdele dwaas, denkt Kara spottend. Een zwaardvechter als jij kan ik gebruiken en ik moet mij sterk vergissen, als jij niet binnenkort mijn gehoorzame slaaf zult zijn!







'Heldenmoed en avontuur.., jaja!' verzekert Halfra geestdriftig. 'Nog kort geleden trokken ik en de Noorman naar het Land der Duisternis, waar men onze hulp had ingeroepen. Ik herinner mij hoe wij bij die gelegenheid van alle zijden werden ingesloten. Maar ik trok mijn roemruchte zwaard...' 'Je moet ongetwijfeld een groot zwaardvechter zijn,' beaamt Kara, hem met koele spot opnemend. 'Je weet niet, hoe gelukkig ik ben, heer Halfra, om een man als jij te ontmoeten.' 'Juist... eh... Ha, ha, vanzelfsprekend.' Halfra strijkt fier zijn knevel op. 'Wel... hm... zoals ik al zei: Ik ruk mijn heldenmoed... eh... zwaard tevoorschijn en ik schreeuw: "Val aan"! Zo stormen wij er op in. Heer Eric...' Hij zwijgt plotseling nadenkend. 'Wat ik zeggen wil, mijn schone gastvrouw. Heer Eric blijft lang weg. Weet je misschien wanneer hij terug zal keren?' Een ogenblik aarzelt Kara. 'Waarom zouden we nu aan Eric denken,' zegt ze met een glimlach. 'Ah... ach... j-ja... waarom ook, haha!' prevelt Halfra verrukt, als hij ziet dat zij dichter naast hem schuift.

Op hetzelfde ogenblik laat de Noorman, diep onder het kasteel, met een vermoeid gebaar een steen vallen, die hij uit de wand heeft losgemaakt. Water en modder sijpelen naar binnen door het ontstane gat... 'Gekkenwerk!' gromt Orm. 'We zitten ver onder de waterspiegel en als we een gat in de muur maken, krijgen we het hele moeras, dat om het kasteel ligt, naar binnen en verdrinken als ratten!' 'We hebben dit ook al eens geprobeerd!' gromt een der mannen. De Noorman rijst langzaam op. 'Wij schijnen geen andere kans te hebben dan af te wachten tot Halfra en Pum Pum ons te hulp komen. Als Halfra zich maar haast... lang houden we het hier niet uit!' En hoofdschuddend kijkt hij naar het zwarte water, dat borrelend door het ontstane gat naar binnen sijpelt...









'Ik heb eens drie weken op een wrak gevaren, dat net zo diep onder water stak als wij nu,' gromt Orm, 'en binnen een week lag iedereen aan boord te kermen van de zwarte koorts. Maar daar is het hier te koud voor, gelukkig. Hier kunnen we hoogstens krom groeien van de jicht.' 'Weet jij een mogelijkheid om ons te redden, heer?' vraagt een der gevangenen. 'Wij vertrouwen op jou...' 'Zolang we leven is er hoop...' Eric laat zijn hand een ogenblik op de schouder van de man rusten. 'Twee van onze makkers zijn nog steeds in vrijheid. Ze zullen ons zeker gaan zoeken.' 'Als ze dan maar opschieten,' prevelt de roerganger zuchtend. 'Want als het een week moet duren, hoeft het niet meer. Dan zijn we allemaal net zo ver heen als die ouwe gek, die hier rondloopt met zijn onzichtbare mes. Wat een einde voor een eerlijk varensgast...' Hij werpt plotseling een angstige blik over zijn schouder en vlucht dan griezelend achter de rug van de Noorman. Want in de verte nadert giechelend de man, die hier al jarenlang gevangen zit. 'Wow,' kakelt hij, nader komend, de ene hand stijf op de rug geklemd. 'Ik zie je wel... haha... maar uitbreken... kan niet... Zij wil niet dat iemand hier ontvlucht, begrijp je... Vertrouw op mij... Vertrouw maar op de oude Skulle.'

Op hetzelfde ogenblik waagt Pum Pum zich behoedzaam uit zijn schuilhoek. Is hij nu zijn reusachtige bewaker kwijtgeraakt? Zal het hem nu lukken ongehinderd op zoek te gaan naar zijn meester? Trillend van spanning sluipt de dwerg langs de muur. Maar dan verduistert eensklaps een kolossale schaduw het licht en terwijl hij zich huiverend achter de muur poogt terug te trekken, klinkt Kols zware stem sarrend: 'He, he, he, kom maar tevoorschijn, jonge rat, en probeer dat soort streken niet weer met Kol. Mij kun je toch niet ontlopen...'









'Dat zijn valse streken, jonge rat!' grauwt Kol angstaanjagend, terwijl hij kwaadaardig op Pum Pum neergluurt. 'Dat zijn listigheidjes. Je zou braaf naar je slaapvertrek gaan, niet? Waarom scharrel je hier dan door de gangen? Nu?? Spreek! Sta daar niet te trekkebekken als een pad. Wat zoek je hier?' Maar Pum Pum kan nauwelijks antwoorden. Trillend van angst kijkt hij op naar de reus. Maar het is niet eens nodig dat hij antwoord geeft, want in de doodse stilte die tussen hen gevallen is, klinkt plotseling weer het vreemde spookachtige geschreeuw uit de kelders van de burcht. Een ogenblik weergalmt het vaag en geheimzinnig tussen de vochtige muren. Dan ebt het weg. Kol buigt zich dreigend naar Pum Pum. 'Ik waarschuw je, rattejong!' zegt hij snuivend. 'Er zijn anderen geweest, die er achter probeerden te komen wat er in Kara's kelders plaats vindt – maar nooit is er ook maar ééntje teruggekeerd om te vertellen wat hij gezien had. Is dat duidelijk? Niet één kwam terug, he, he, he. En het zou me spijten als jij er ook heen moest!' 'Ik... eh... ikke...' stottert de dwerg. Kol laat hem niet uitspreken. 'Ik ben een man met een warm hart, knaapje!' zegt hij gevoelig. 'En ik heb een zwak voor je... he, he, he. Bij de bijl van Goffe, ik mag je wel. Luister daarom naar iemand die het goed met je meent, wurm. Ga naar je slaapvertrek, trek de dekens over je oren en slaap. Misschien blijf je dan leven...!' De dwerg wringt een zwak en onthutst glimlachje tevoorschijn en knikt sidderend. 'Ja...?' zegt hij moeilijk. 'Pum Pum gaan nu slapen...' Maar ondertussen gluurt hij naar de trap die naar de kelders voert. 'Pum Pum nu gaan slapen...' herhaalt hij, in de hoop dat Kol hem op zijn woord geloven zal, en daarna schuifelt hij op de keldertrap toe. Maar eer hij drie passen gedaan heeft, grijpt Kol hem bij de hand. 'Geen streken, wurm!' bast hij vermanend. 'Kom mee naar boven, dan zal ik je een aardig verhaaltje vertellen voor het slapen gaan. En als je zoet bent zal ik je zelfs de bijl van Goffe laten zien.'








Terwijl de reus hem ruw meetrekt langs de stenen trap, poogt Pum Pum wanhopig een middel te bedenken om aan de aandacht van Kara's dienaar te ontsnappen. Hij is er meer dan ooit van overtuigd, dat hij zijn verdwenen meester beneden in de burcht moet zoeken. Maar Kols greep verslapt geen ogenblik. 'Ik heb een warm hart voor je, wurmpje,' verzekert hij met zware stem. 'He, he, he, ik zal je het mooiste laten zien dat Kol bezit, en dan vertel ik het aardige oude verhaal van de bijl van Goffe, en daarna ga je zoet slapen, nietwaar? Kijk...' Hij trekt Pum Pum mee naar een nis, die met wapentuig is behangen. 'Bekijk ze maar eens goed! Zoiets zie je niet elke dag... Dit is de bijl van Goffe, manneke!' verklaart hij eerbiedig. 'Ho, ho... met deze bijl joeg de oude struikrover Goffe de mannen, die uitgetrokken waren om hem op te jagen, terug over de rivier. Toen ik dat hoorde kreeg ik zin om die bijl te bezitten en ik ging Goffe te lijf! Ho, ho, ho, het ging er heet toe, dat kan ik je verzekeren...!' De reus kijkt Pum Pum veelbetekenend aan. 'Goffe was sterk, maar ik ook, he, he, he! Ik viel hem aan met mijn zwaard. Hij week terug. Ik deed een uitval, begrijp je, maar hij ving de slag met zijn bijl op, ho, ho, ho... Maar mijn zwaard was langer. Ik heb nooit van korte zwaarden gehouden, die maken de dingen nodeloos moeilijk, he, he, he! En met dat lange zwaard van mij maakte ik een schijnbeweging... zo... en zijn bijl was lomper dan mijn wapen, begrijp je. Hij probeerde het nog met een bliksemsnelle slag, maar ik sprong terug... zo...' In het vuur van zijn verhaal heeft Kol, hevig gebarend, zijn rug naar Pum Pum toegewend. 'Hij haalde uit... Ho, ho, ho... je had hem moeten zien kijken, want weet je wat er toen gebeurde...?'







'Ik stak hem recht door het hart!' eindigt Kol zijn verhaal tevreden. 'Dat had je niet gedacht, dwerg. Daar sta je van te kijken, hu? Spreek op...! Wat?' De plaats waar Pum Pum zo even stond, is leeg. 'De... de rat!' briest de reus driftig, zijn zwaard uit de schede rukkend. 'Altijd streken! Altijd slimmigheidjes... Maar bij de bijl van Goffe, ditmaal ontkomt hij me niet meer. Ik vertel hem het mooiste verhaal dat ik ken en hij luistert niet eens... Ho, ho... Hij zal leren hoe Kol over ondankbaarheid denkt...' En met hevig geklos van zijn zware laarzen draaft hij rood van drift naar de keldertrap. De dwerg heeft de laatste treden juist bereikt, wanneer hij hoog boven zich zware voetstappen hoort. Angstig blijft hij staan en luistert. 'Kom hier, rattejong!' scheurt een bulderende stem door de stilte. 'Hier zeg ik je... blijf staan! Kom terug of...!' Maar de dwerg heeft zich al van de laatste treden gehaast... Een ogenblik blijft hij aan de voet van de trap staan en staart angstig om zich heen. Een donkere gang strekt zich voor hem uit, waaruit een duffe kelderlucht hem tegenslaat. Terwijl het zweet hem van alle kanten uitbreekt, glijden zijn oogjes zoekend langs de vochtige muren, op zoek naar een schuilplaats... Hij weet dat hij in deze gangen, waar hij de weg niet kent, geen kans heeft om Kol te ontlopen. Alleen als hij zich kan verschuilen, heeft hij een kans... 'Dat kost hem de huid!' zweert Kol somber, terwijl hij stommelend de trap afdaalt. 'Bij de bijl, hij zal nooit weer gelegenheid krijgen voor zulke streken als ik eenmaal met hem klaar ben! Hier!' Zijn schaduw valt dreigend de gang binnen als hij de voet van de trap bereikt heeft en grimmig zoekend rondkijkt. 'Probeer je niet te verschuilen, wurm! Niemand ontkomt aan Kol!' In de schemering van een paar zware muurstutten, hoog tegen de wand van de gang, drukt een kleine gestalte zich dicht tegen de stenen en houdt zijn adem in, terwijl zijn hartje angstig bonst...

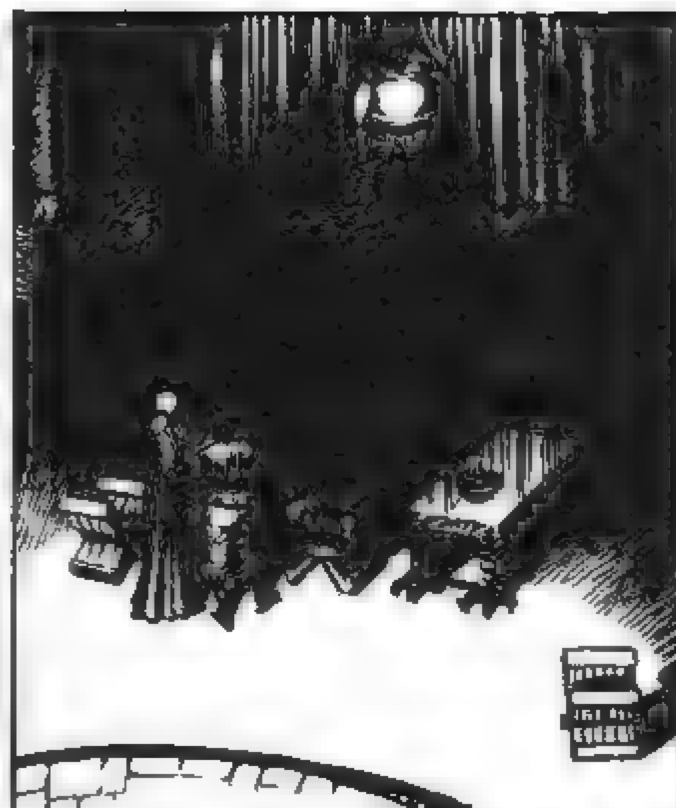






'Hij is hier niet! Ho, hij is zeker verder gevlucht,' gromt Kol. 'He, he, he... Hij weet niet dat deze gang aan het eind doodloopt. Des te beter...!' En dreunend zet hij zich in beweging om het achterstuk van de donkere gang te onderzoeken. Vanuit zijn schuilplaats heeft Pum Pum hem sidderend gadegeslagen. Hij kan nauwelijks geloven, dat Kol hem niet heeft opgemerkt, wanneer hij zijn zware gestalte in de duisternis ziet verdwijnen. Maar hij gunt zichzelf geen rust. Als de gang inderdaad doodloopt, zal Kol terugkeren, en hem hier zeker vinden. Hijgend laat het kleine mannetje zich uit zijn schuilplaats zakken en sluipt dicht langs de muur terug naar de trap. In de verte hoort hij Kol snuiven en grommen. Pas als hij dicht bij de trap een zijgang ontdekt, die toegang geeft tot een kruispunt van gangen, voelt hij zich iets meer opgelucht. Maar terwijl hij overweegt welke weg hij nu moet kiezen om bij heer Eric te komen, schuifelen uit de duisternis achter hem al weer de zware stappen nader. Als een klein opgejaagd dier schiet Pum Pum de zijgang binnen en verstopt zich in de donkerste hoek die hij vinden kan. 'Hij is hier niet!' grauwt Kol, terwijl hij langzaam naar de trap terugloopt. Hij doorzoekt alle kanten van de gang en steekt met zijn zwaard in de duistere holten tussen de stutbalken. 'Hu? Waar heeft die kleine rat zich dan verscholen? Misschien in deze zijgang? Hm... dat kan haast niet. Dan had ik hem toch moeten zien toen ik binnenkwam... Bij de bijl van Goffe... Het lijkt me wijzer om eerst vrouw Kara te gaan inlichten...' Pas als de klossende voetstappen op de trap zijn verstorven, durft Pum Pum weer tevoorschijn te komen. De dwerg laat zijn blik hulpeloos over de vele gangen gaan. 'Heer Eric zijn hier ergens in de buurt...' mompelt hij. 'Maar in welke van al deze gangen zijn goede meester nu precies?' Op hetzelfde ogenblik hoort hij uit de verte opnieuw het vage, geheimzinnige geschreeuw dat hem al eerder de weg heeft gewezen. Met een ruk heft de dwerg het hoofdje en luistert...

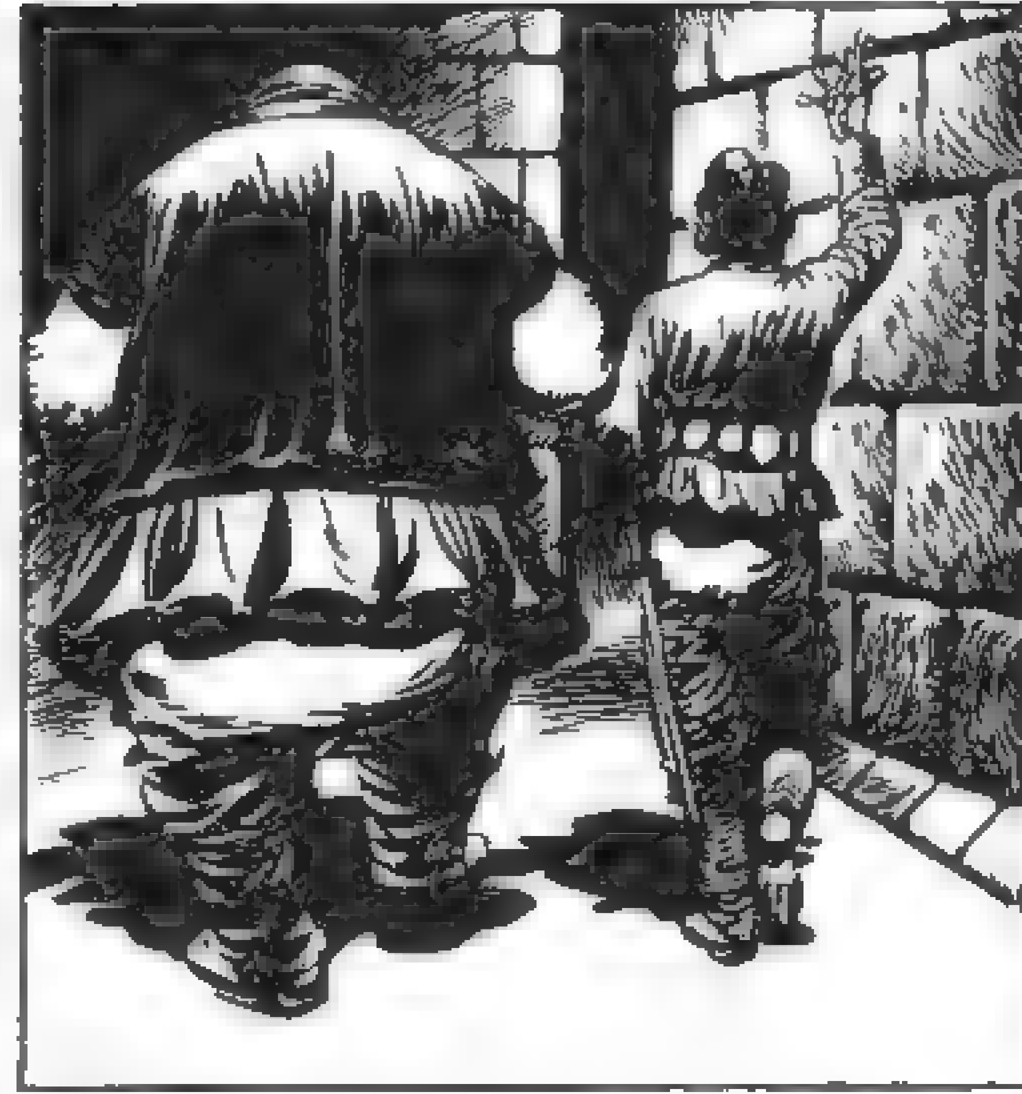






Inmiddels zitten Kara en Halfra nog steeds bijeen. 'Je kunt niet beseffen, welk genoegen het een heer als ik ben verschaft, in jouw gezelschap te verkeren,' verzekert Halfra, die in de loop van de avond steeds beter bespraakt is geworden. 'Op je gastvrijheid...!' 'Ik dank je, heer!' prevelt Kara, hem een spottende blik toewerpend, die Halfra echter nauwelijks opmerkt, zozeer is hij in zijn wijnbeker verdiept. 'Het enige dat nu aan mijn geluk ontbreekt, is de aanwezigheid van heer Eric,' verklaart de Yarl welgemoed. 'Onze vorst blijft langer weg dan ik gedacht had. Maar ach, waarom zullen wij nu aan Eric denken?' Kara heeft plotseling geen aandacht meer voor hem. De voetstappen die zij meende te horen, zijn naderbij gekomen en eensklaps wijkt het gordijn aan het eind van de zaal terzijde. In de schemer ontwaart zij de reusachtige gestalte van haar dienaar Kol. 'Schenk jezelf nog een beker wijn in,' nodigt zij Halfra haastig uit. Terwijl deze gretig de hand naar de schenkkan uitstrekt, wenkt zij Kol nader. De reus is haastig op zijn meesteres toegetreden. 'De dwerg... hij is ontsnapt, dat rattejong!' fluistert hij haar hees toe. 'Ik vrees dat hij op zoek is gegaan naar de kelders...' 'Waar Eric...!' Zij houdt plotseling op met een snelle blik op Halfra. Haar ogen vernauwen zich. 'Het is genoeg, Kol. Al te lang hebben we gevaar gelopen met deze gevangenen, die van geen nut voor ons zijn,' fluistert Kara scherp. 'Ga! Zet het watergat open! Laat allen verdwijnen, zonder dat er een spoor achterblijft!!!'




De reus heft verrast het hoofd op. 'Je meent...' 'Je hebt gehoord wat ik gezegd heb, nietwaar?' Kara glimlacht dreigend. 'Zet het watergat open. Laat de gevangenen verdwijnen. Laat hen allen verdwijnen!' 'En hem daar?' gromt Kol, een hoofdbeweging naar Halfra makend, die juist zijn beker heeft volgeschonken en nu met veel waardigheid op zijn gastvrouw toekomt. 'Die dwaas?' Ze haalt de schouders op. 'Zorg dat hij mij geen last kan veroorzaken...' Ze plooit plotseling haar lippen tot haar liefste glimlach als Halfra de beker tegen haar opheft. 'Ik dank je voor je hoffelijke gebaar, mijn gast. Maar nu wordt het tijd, dat je naar je slaapvertrek terugkeert.' 'Vanzelfsprekend... ahum... vanzelfsprekend,' herhaalt Halfra met grote nadruk. 'Ik ga, maar je kunt me geen groter genoegen doen dan mij te veroorloven morgen weer te verschijnen...' 'Wij zullen eerst moeten afwachten hoe je morgen over mij denkt, heer,' glimlacht Kara. 'Ik hoop dat je slaap zacht en verkwikkend zal zijn. Vaarwel. Kol zal je de weg naar je kamer wijzen.' 'Alleraardigst!' Halfra schuifelt welgemoed naast de reus het vertrek uit. 'Ik ben je zeer verplicht, vriend Kol. Waarlijk, nooit vond ik prettiger gezelschap.' De reus gromt iets onverstaanbaars. 'Hierheen!' zegt hij eindelijk, als zij de trap bereiken die naar de kelders voert. 'Hierheen? Hm... Ik meende dat mijn slaapvertrek niet zo laag gelegen was... Wel, ik kan me vergissen. Zo zie je maar, zonder jouw gezelschap zou ik verdwaald zijn.' Op luide toon Kol zijn vriendschap en aanhankelijkheid betuigend, daalt Halfra voor de reus de keldertrap af. Zij merken niet hoe uit een zijgang een kleine figuur op het geluid van hun stemmen komt aansluipen. Pum Pum, die nog steeds op zoek is naar de plaats waar hij zijn meester vermoedt, bespiedt hen angstig. 'Heer Halfra zijn daar...' prevelt de dwerg. 'Grote man hebben boos plan met Halfra...' 'Waarlijk, vriend Kol, ik kan je niet genoeg danken voor je geleide,' klinkt Halfra's stem geroerd uit de diepte. 'Dit is een avond om nooit te vergeten!'





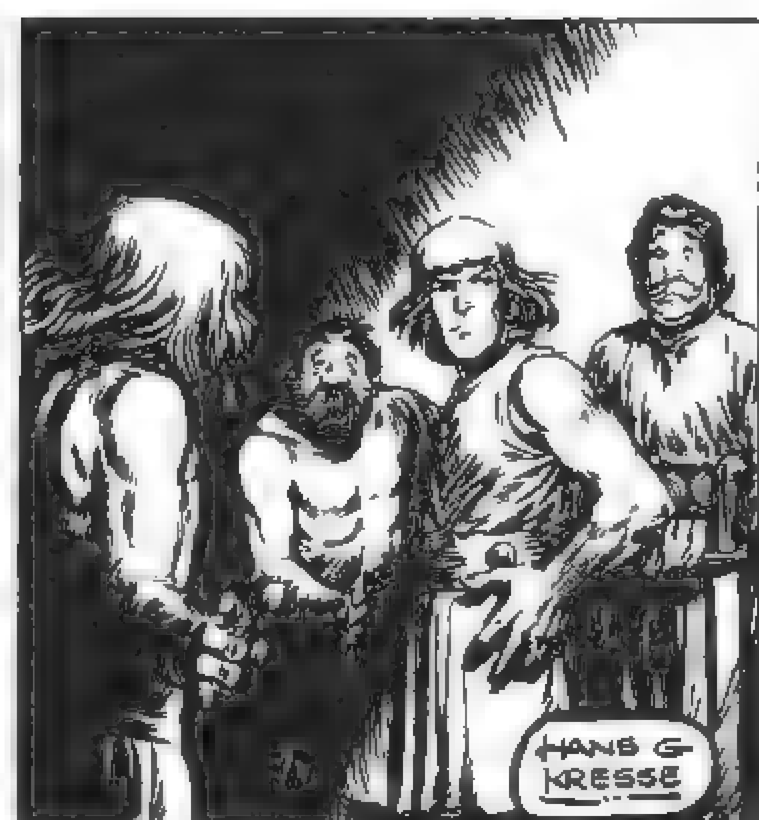


'Een avond om nooit te vergeten!' verzekert Halfra nog eens met nadruk als zij de voet van de trap bereikt hebben, en de angstaanjagende reus hem naar een deur leidt, die in de muur is aangebracht. In het licht van een laag brandende muurfakkel schieten enkele ratten weg en de muren zijn ingevreten door het vocht, maar niets kan de Yarl storen in zijn rozige gemoedsgesteldheid. 'Voorwaar, ik neem aan dat dit de deur van mijn slaapvertrek is?' 'Zo zou je het kunnen opvatten,' gromt Kara's dienaar met een grijns. 'Heb dank, vriend, heb dank! Waarlijk, het spijt mij dat wij samen niet een beker wijn geledigd hebben. Maar morgen...!' 'Ik zou vooreerst niet aan morgen denken,' mompelt Kol hoestend. 'Ga nu maar naar binnen, de rest komt vanzelf... he he he!' 'Vaarwel dan. Het was een genoegen mij door je te laten leiden.' Halfra opent heftig de deur en maakt nog een buiging voor zijn gids. 'Ik hoop je spoedig weer te zien...' Zijn stem slaat plotseling over in een verschrikte kreet.

Voor hem gaapt een donkere kuil, maar eer hij een stap terug kan doen, voelt hij een stoot in zijn rug en met een schreeuw stort Halfra omlaag in de duisternis... Kol blijft in de deuropening staan tot een slag, gevolgd door een gekreun en het geplas van water, uit de diepte opstijgt. Dan wendt hij zich om en sluit de deur. 'Die val werkt altijd,' grijnst hij goedkeurend. 'He, he... Nu het watergat open en dan moet ik zien dat ik die ellendige dwerg nog te pakken krijg...!' Hij verdwijnt grommend in de schemering. Maar zijn stappen zijn nog niet geheel verstorven in de verte of een kleine gestalte maakt zich los van de muur en sluipt schichtig op de deur toe. Pum Pum is de beide mannen gevolgd en hoewel het angstzweet hem op het voorhoofd staat, waagt het kleine mannetje nu zijn leven om te weten te komen, wat er met heer Halfra gebeurd is. 'Groot gevaar! Groot gevaar...' mompelt hij huiverend, terwijl hij op de deur toesluipt: 'Mij wensen dat meester Eric nu hier zijn...'





In de duisternis herstelt heer Halfra zich briesend van zijn val. Proestend komt hij overeind uit het modderige water dat hem danig heeft opgefrist en werpt een vergramde blik om zich heen. Pas als zijn ogen enigszins aan de schemer gewend zijn, onderscheidt hij de kring figuren die hem zwijgend opnemen. 'Welja! Halfra!' snuift Orm bitter. 'De man die ons zou redden! Urenlang zitten we hier als verkleumde palingen in de modder en wachten tot hij ons zal komen helpen! En jawel, hoor! Daar komt hij! Als gevangene!' 'Wat is er precies gebeurd?' vraagt Eric scherp. De ontnuchterde krijgsman begint onzeker zijn snor op te strijken. 'Hm... welaan, heer Eric... ik... eh... werd onverhoeds in een laaghartige hinderlaag gelokt. Vanzelfsprekend verzette ik mij uit alle macht, maar zelfs mijn grote kracht...' 'En waar is Pum Pum?' onderbreekt Eric hem kort, die begrijpt dat de dwerg hun laatste kans op redding uitmaakt. Halfra maakt een machteloos armgebaar, maar eer hij kan antwoorden, klinkt hun van boven een zacht geroep toe. 'Meester Eric... Meester Eric...!' In de lichtvlek van de geopende valdeur, hoog boven hen, tekent zich een kleine schaduw af, die angstig in de diepte gluurt. 'Pum Pum!' Er glijdt een glimlach over het gezicht van de Noorman. 'Goeie Pum Pum! Ik wist wel dat jij ons niet in de steek zou laten.' Hij brengt zijn handen aan zijn mond. 'Probeer een ladder te vinden, Pum Pum, en laat die omlaag zakken! Snel!' 'Het zal mij benieuwen wat daarvan terecht komt,' gromt Orm mistroostig. 'Narigheid en ellende. Ik wil niemand bang maken, maar ik wed dat die dwerg net zo hard omlaag komt als Halfra. We komen hier met zijn allen om als katvis bij laag water. Steeds meer modder... steeds meer water...' 'Water... meer water...' kakelt de giechelende stem achter hen en de oude Skulle komt op hen afstormen. 'He, he, he... hebben jullie het al gemerkt, dwazen? Steeds meer water komt er... kijk maar... Het stroomt binnen door een groot gat in de muur...' Inderdaad verneemt de Noorman plotseling het aanzwellende geruis van instromend water.

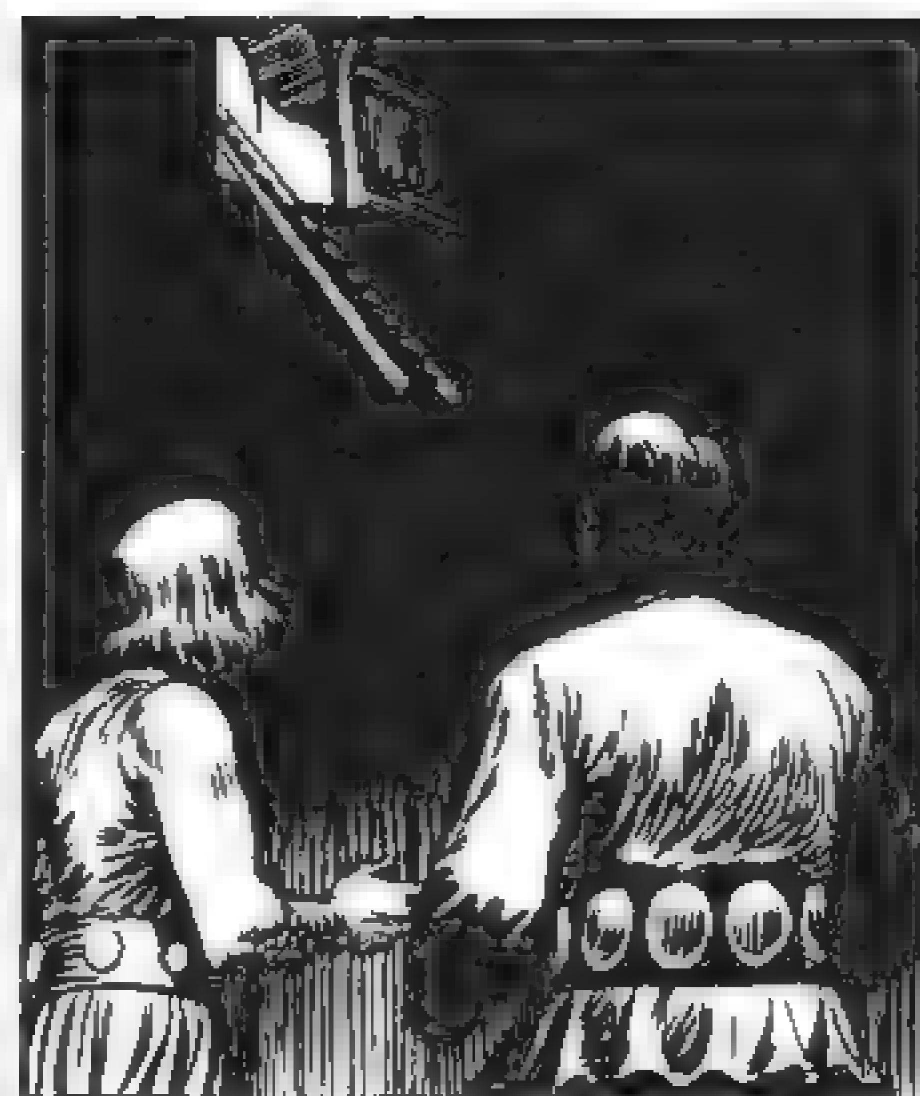






Verstard zien de gevangenen hoe hoog boven hen enige grote sluisgaten zijn geopend, waardoor het water als een reusachtige waterval in het gewelf stort. 'D-daar h-heb je het n-nu...!' schreeuwt Orm stotterend. 'H-heb ik het n-niet gezegd... w-wat een e-einde voor een eerlijk z-zeeman!' 'Hou elkaar vast!' klinkt de stem van de Noorman boven het hevige geruis uit. 'We moeten zorgen niet weggesleurd te worden...' En gedempt laat hij er op volgen: 'Als Pum Pum niet snel een ladder vindt, zijn we verloren!!' Op hetzelfde ogenblik schuift de dwerg, die als een bezetene rondzoekt, een vuil, lederen gordijn terzijde en heeft moeite een kreet van blijdschap te onderdrukken. Voor zich ziet hij een rommelbergplaats en vooraan onderscheidt hij een lange ladder, daar blijkbaar door iemand achtergelaten. 'Heer Eric zeggen: zoeken ladder... Pum Pum vinden ladder!' mompelt het kleine mannetje trots, terwijl hij de sporten grijpt en het ding naar buiten trekt. Rood en hijgend van inspanning, worstelt hij met de reusachtige ladder, die bijna tienmaal zo lang is als hijzelf, en tracht hem weg te slepen. Als een mier met een strohalm schuifelt hij moeizaam door de gang in de richting van de valdeur. Zo nu en dan stoot de ladder tegen de muur en verschillende malen dreigt hij er onder verpletterd te worden, maar onder veel gebonk en gekras weet hij zijn buit langzaam maar zeker in de richting van de valdeur te krijgen, die toegang geeft tot het onderaardse gewelf. Maar in de verte richt een zware gestalte, die juist op het punt staat de kelders te verlaten, zich luisterend op als het lawaai flauw tot hem doordringt. Kol heeft het bevel van zijn meesteres ten uitvoer gebracht en de sluis geopend, die de gevangenen voor altijd tot zwijgen zal brengen. Maar de vreemde geluiden verstoren zijn tevreden gemoedsstemming. 'Ratten?' mompelt de reus. 'Hu? Ratten! Dat geluid is te hard voor ratten. Zou iemand soms een streek proberen...!' Hij blijft argwanend staan luisteren...




'Dat is meer rumoer dan alle ratten van dit kasteel bij elkaar ooit kunnen maken,' snuift Kol, terwijl hij grimmig in de richting van het gestommel sluipt, dat uit de zijgang opklinkt. 'Hu! Het komt uit de buurt van het valluik! Wil iemand misschien een slimmigheidje uithalen?' Hij smekt waarschuwend met de lippen en verhaast zijn pas. Op dat ogenblik heeft Pum Pum de reusachtige ladder tot aan de valdeur weten te slepen. Even wist de dwerg zich voldaan het zweet van het voorhoofd, dan opent hij de deur. 'Meester Eric... Meester Eric...' roept zijn ijl stemmetje omlaag. 'Mij hier zijn met ladder, Pum Pum ladder gevonden.' Het geruis van instromend water, dat uit de diepte opstijgt, verschrikt hem. 'Meester Eric... Meester Eric...!' 'Uitstekend, Pum Pum!' schreeuwt Eric verheugd. 'Laat zakken! Snel! Het water komt binnen!'

Bezorgd kijkt hij toe hoe het gevaarte moeizaam en met onzekere hand door de valdeur wordt geschoven. 'Sneller, Pum Pum!' 'Ik wenste dat ik nu naast hem stond!' verklaarde Halfra beschermend. 'De kleine man heeft enige leiding nodig bij deze zware taak!' Eric is naar voren gerend en heeft het ondereinde van de ladder opgevangen. 'Zorg dat de ladder van boven goed vast blijft staan en niet kan kantelen!' roept hij waarschuwend. Maar er komt geen antwoord. Pum Pum heeft zich omgewend en staart sprakeloos van vrees naar een donkere gestalte, die eensklaps achter hem is opgedoken. 'De dwerg, hu!' briest Kol. 'Ik dacht het wel. Altijd streken! Altijd slimmigheidjes! Maar dit is je laatste geweest, wurm...!!!'





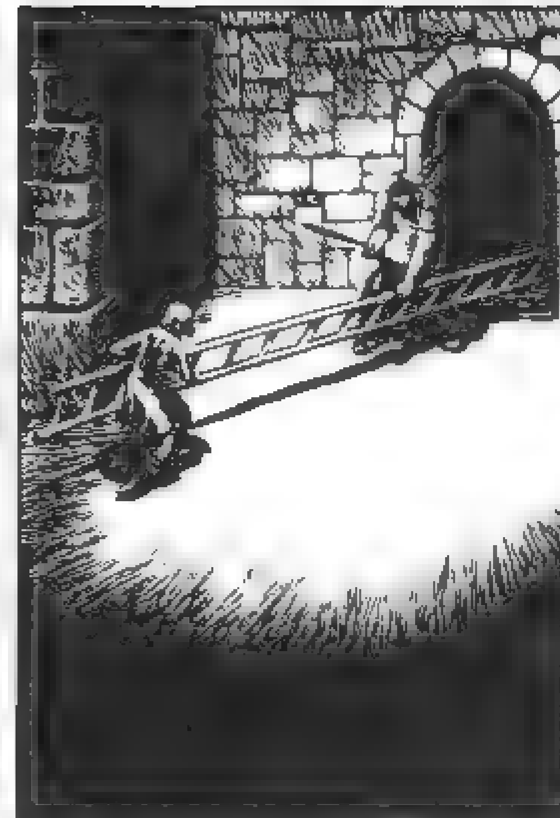




Groot en dreigend schuift Kol op Pum Pum toe. 'He, he! Je wilt Kol te slim af zijn, nietwaar? Ladders halen, huh? Gevangenen bevrijden, hu? Maar nu is het afgelopen...' 'M-meester Eric... Meester Eric!' snerpt Pum Pum ontzet. Hij doet een wanhopige poging om onder de armen van de reus door te duiken, maar een plotselinge stoot treft hem. Hij weet nauwelijks meer wat er met hem gebeurt, als hij door een donkere diepte omlaag suist... 'Meester Eric...!' Dan spat het water eensklaps onder hem weg, en hij graait verblind naar houvast. 'M-meester Eric!' Waar hij terecht is gekomen weet hij niet meer. Tot plotseling een paar handen hem vastgrijpen en hij de stem van de roerganger Orm somber naast zich hoort zeggen: 'Wat heb ik gezegd? Die dwerg komt ook naar beneden, zei ik. We verdwijnen hier met zijn allen voorgoed van de aardbodem... Hou je maar aan mij vast, maat! Het is altijd gezelliger om met zijn tweeën naar de haaien te gaan.' Boven, bij de valdeur, grijpt Kol grijnzend de sporten vast en begint de ladder naar boven te trekken. 'Meester Eric... he, he, he...' mompelt hij smekkend. 'Welja! Alsof die helpen kan! Stelletje oproerkraaiers! Allemaal onschadelijk gemaakt... Snorremans weg, de dwerg weg, de Noorman...' Zijn adem stokt ineens, want nu hij het laatste stuk van de ladder naar boven heeft gehaald, ziet hij plotseling de gestalte, die zich roekeloos aan de laatste sport heeft vastgegrepen en zich mee omhoog heeft laten trekken. 'De Noorman!' hijgt Kol, terwijl hij een poging doet om zijn onverwachte aanvaller in de diepte te duwen. Met een sprong bereikt Eric de deuropening en richt zich lenig overeind...









Kol wijkt met een gesmoorde verwensing achteruit, terwijl hij wild zijn lange zwaard uit de schede rukt. De Noorman beseft, dat hij niets te verliezen heeft. Hij moet de sluizen sluiten eer het water het keldergewelf vult en zijn mannen verdrinken. Hij waagt een uitval, hoewel de reus een veel gunstiger positie heeft gekozen aan het boveneinde van een kleine trap. Nog voor de Noorman hem kan bereiken, slaakt Kol een waarschuwende kreet om de krijgers boven te alarmeren en slaat met al zijn kracht toe. Eric heeft het gevoel of een moker zijn zwaard treft. Het wapen wordt hem uit de hand geslagen. Kols kleine oogjes glinsteren bloeddorstig als hij zich met uitgestoken zwaard op de weerloze man voor hem stort. 'Laat die krijgers maar boven blijven, hu!' gromt hij triomfantelijk. Zijn stem verheft zich plotseling tot een kreet. Met een snelle beweging, meer uit instinct dan uit berekening, heeft Eric zich gebukt en de toestotende arm van de reus gegrepen. Met al zijn kracht die in hem is, wringt de Noorman het dodelijke wapen, dat zijn keel bedreigt, terzijde. Het volgende ogenblik duikt hij onder Kols armen door, en bereikt met een lange sprong de ladder, die naast de valdeur is blijven liggen. Briesend wendt de reus zich om, om een nieuwe stormloop op zijn ongewapende prooi te ondernemen, zijn lange zwaard opgeheven. Maar iets dat langer is dan zijn wapen treft hem en drukt hem tegen de muur. Behendig weet Eric de ladder zo te zwaaien, dat zijn aanvaller geen kans krijgt hem te bereiken. Hijgend staan ze tegenover elkaar – tot Kol opnieuw begint te schreeuwen: 'Hierheen mannen...!' De Noorman hoort het geruis van het water, dat langzaam de kelder vult. Indien hij geen kans ziet om Kol snel te overmeesteren, zijn zijn mannen verloren... Hij schat de afstand... Maar terwijl zijn spieren zich al spannen voor de sprong, hoort hij voetstappen en een verward schreeuwen boven zich. Kara's krijgers hebben Kols alarmkreten gehoord en komen hem nu te hulp...







Hijgend tracht Eric zijn tegenstander naar de open valdeur te duwen. Hij weet dat deze seconden beslissend zijn voor hem en zijn mannen. Kol geeft de ladder een plotselinge ruk; de Noorman wordt tegen de muur gekwakt en terwijl hij zich met al zijn krachten tracht te bevrijden, ziet hij het lange zwaard van zijn tegenstander flitsend op hem neerschieten...
In het duistere gewelf, waar het water gorgelend stijgt, staan de mannen krampachtig bijeen en wachten op hun aanvoerder. Halfra heeft Pum Pum op zijn schouders gezet om te verhinderen dat de dwerg uit het gezicht verdwijnt. Niemand spreekt. Alleen het gegiechel van Skulle is af en toe hoorbaar. Het is de sombere roerganger, die de onheilspellende atmosfeer eindelijk stem geeft: 'Die Noorman komt aanstonds naar beneden vallen!' zegt hij moedeloos, 'let op mijn woorden. Dat kan niet missen. Ik wil niemand bang maken, maar levend komen we deze kerker niet uit. Ach, ach, en heer Eric nog wel in de bloei van zijn leven!' 'Zwijg, dwaas!' bijt Halfra hem driftig toe, terwijl hij zo hevig op Orm toewaadt, dat Pum Pum een angstkreet slaakt en vertwijfeld de pluimige haardos van de Yarl vastgrijpt om niet te vallen. 'Zwijg! Hoe waag je het heer Erics heldenmoed te betwijfelen.' 'Ik betwijfel niets,' zegt de roerganger met een grafstem. 'Ik zeg maar, dat het afgelopen is met ons! Eerst kwamen wij omlaag, en toen jij, en eindelijk viel de dwerg ook naar beneden.' Hij speelt berustend met zijn handen door het water. 'Het is in elk geval nog aardig, dat ze een oude zeeman toestaan in zijn natuurlijk element om te komen.' 'Heer Eric zal...' blaft Halfra. Dan zwijgt hij plotseling, want hoog boven hen klinkt een schreeuw en meteen zien zij een donker lichaam door de valdeur omlaag storten. 'Wacht even, dan kun je het heer Eric zelf vertellen.' prevelt Orm.









Met een schreeuw tuimelt de donkere gestalte omlaag en verdwijnt onder de inktzwarte wateroppervlakte, waardoor het water hoog op spat. Het lijkt heer Halfra een eeuwigheid te duren eer hij het hoofd van de man weer boven water ziet komen. Maar dan slaakt hij een kreet van vreugde. 'Kol!!! Het is Kol!' Verbaasd staren de mannen naar hun oude vijand, die nu versuft oprijst en grommend het hoofd schudt. Een is er echter, die Kara's reusachtige dienaar geen tijd gunt, om weer tot zichzelf te komen. Met een akelige lach stort Skulle zich naar voren en werpt zich klauwend en schreeuwend op de man, die mede schuldig is aan zijn jarenlang verblijf in de vochtige kelders. 'Kol... he... he... Kol,' giechelt hij. 'Jij dacht dat je mij nooit terug zou zien, hè Kol? He, he! Maar ik ben slim...!' Hij grijpt zich aan de reus vast, die door de val nog steeds zijn bezinning kwijt is en samen wankelen zij naar de duistere achterwand van de kelder, waar zij worstelend onder het bruisende water verdwijnen... 'De boze geesten moeten zich vergist hebben,' verklaart Orm bezorgd.

'Ik had kunnen zweren dat het heer Eric was, die naar beneden kwam!' 'Wat weet jij van de heldenmoed van onze vorst, jij lompe zeevaarder!' galmt Halfra verstoord. 'Ha! Heer Eric heeft zich vanzelf van een aanvaller ontdaan! En nu zorgt hij dat wij gered worden!' Hij breekt zijn zin af met vreugde, en waadt tot vlak onder de valdeur, waaruit nu langzaam een ladder omlaag komt zakken. 'Snel, Halfra!' klinkt Erics stem scherp van boven. 'Kom omhoog! Ik weet niet hoe lang ik de doorgang vrij kan houden!' Hij wendt zich haastig om en grijpt het lange zwaard van Kol, dat de reus ontglipt is, toen de Noorman hem met een wanhopige aanval achteruit in het duistere gat deed storten. Bij de trap is het geschreeuw en het gestamp der krijgers nu luider dan ooit. Het volgende ogenblik ziet de Noorman de eerste helmen en zwaarden van zijn aanvallers in het vale licht glinsteren. 'Komaan, slaven van Kara!' bijt hij hun spottend toe. 'Mijn zwaard verlangt naar jullie!'



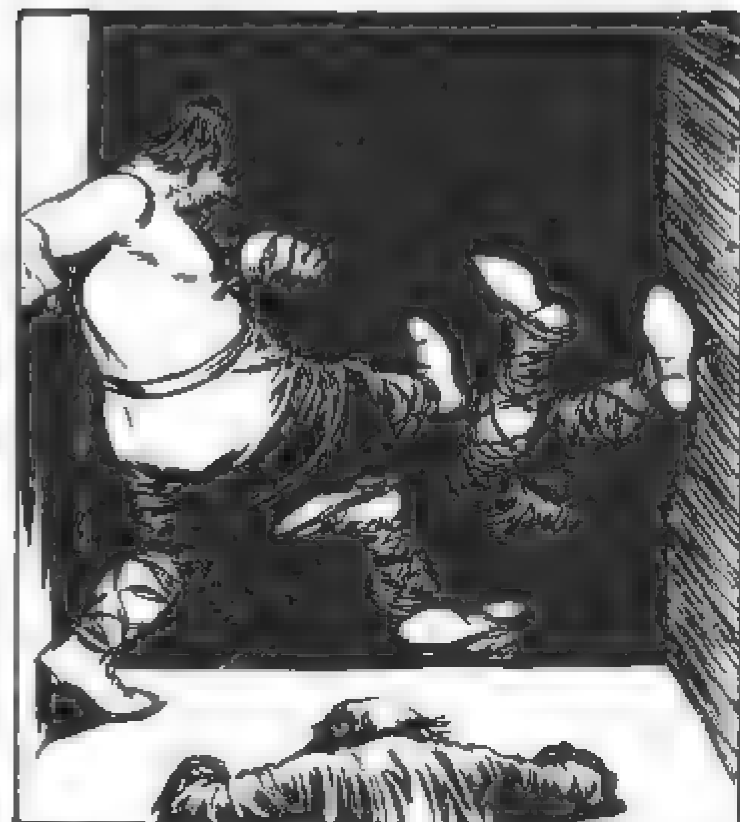




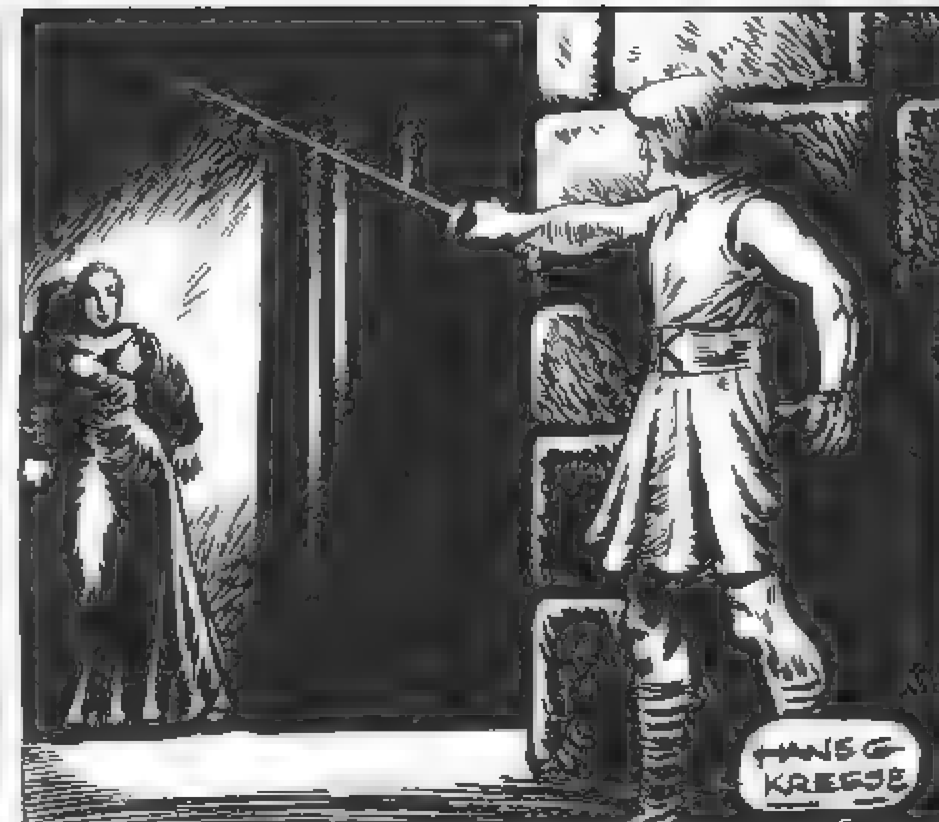


Een ogenblik aarzelen de krijgers en staren verbluft naar de man die hen geheel alleen tegemoet treedt. Maar in het volle besef van hun overmacht, dringen zij schreeuwend naar voren en een half dozijn zwaarden bedreigt het hoofd van de Noorman. Diens zwaard beschrijft een bliksemsnelle halve cirkel, en met een kreet tuimelt de voorste krijger achteruit. 'Sneller!' zegt Eric spottend, terwijl hij zich de drie voorste tegenstanders van het lijf houdt. 'Wie is de volgende?' Maar achter dit roekeloos vertoon verbergt zich de zekerheid, dat hij het alleen nooit lang vol kan houden. Voetje voor voetje wordt hij achteruitgedrongen in de richting van de valdeur. Als hij maar de doorgang kan vrijhouden tot Halfra en zijn mannen de top van de ladder bereikt hebben... Woedend dringen zijn tegenstanders verspreid naar voren; keer op keer schiet het lange zwaard van de Noorman uit en doet een der mannen ineenzakken. Zo wijkt hij langzaam terug tot hij het donkere keldergat vlak achter zich heeft. En juist als hij vreest, dat hij de strijd tegen de overmacht niet langer zal volhouden, duikt een briesende gestalte uit het gat omhoog en overziet de toestand met een veldheersblik. 'Te wapen, mannen,' schreeuwt Halfra met stentorstem. 'Volg mij! Voor Noorwegen en de koning!' Een geschreeuw uit de diepte is het antwoord. De aanvalschreeuw galmt door de gangen van de burcht, en doet de slanke vrouw, die ergens in het duister gespannen naar het geluid van de strijd staat te luisteren, zich krampachtig terugtrekken. 'De mannen van de Noorman!' fluistert Kara hees, zich op de lippen bijtend. 'Zij zijn vrij... ik moet vluchten...'





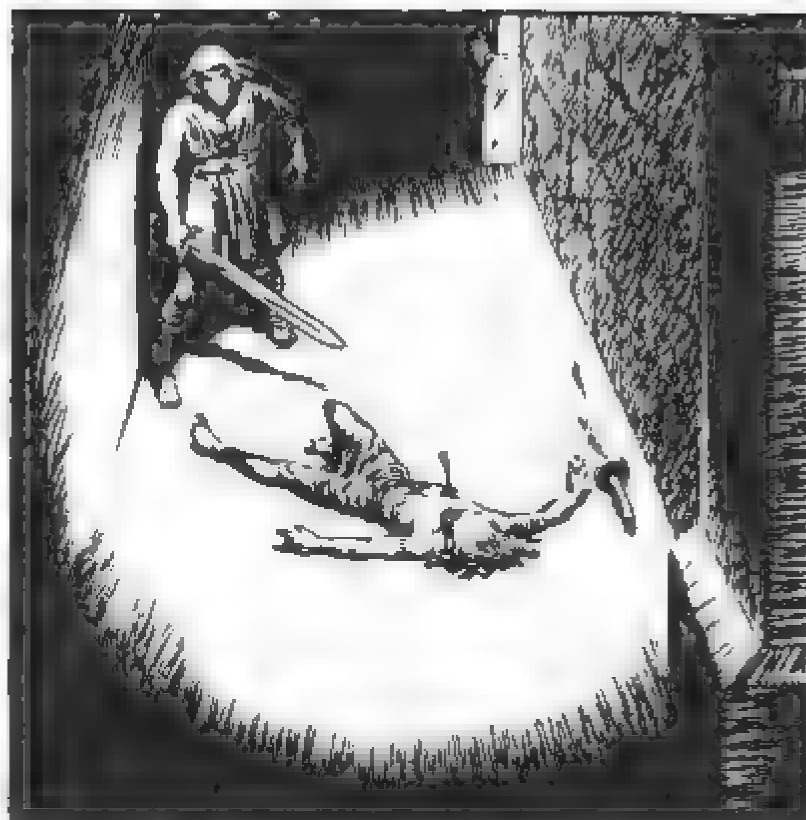




Met verdubbelde kracht slaat Eric er op los. De krijgsknechten zijn als van woede verblind, zodat zij alle voorzichtigheid verliezen, en daardoor valt de ene na de andere onder de beheerste stoten van Erics zwaard. Orm is ondertussen uit de kelder geklommen en bij gebrek aan een wapen, duwt hij met handen en voeten de opdringende krigsknechten de kelder in, waar zij onder schelle angstkreten plonzend in het water storten. Skulle, de waanzinnige heeft een toorts gegrepen en luid kraaiend van pret steekt hij het vuur aan de zware lange gordijnen.

Ondertussen loopt het gevecht naar het einde; Eric maakt zich los en sluipt de gang in. Plots hoort hij een gerucht en verstart. Zwaar hijgend van angst staat daar Kara. Zij weet dat zij verloren is. Overal uit de burcht klinkt nu het geschreeuw van Halfra en zijn mannen. Háár mannen worden uiteengedreven en vluchten. En daar staat de Noorman om haar rekenschap te vragen voor het schrikbewind, dat zij zo lange jaren binnen deze muren heeft gevoerd.




Eric wendt zich om, teneinde enkele van zijn mannen te bevelen Kara gevangen te nemen... Maar als hij zich weer naar haar toekeert, is het door vlammen verlichte vertrek leeg. Alleen de oude Skulle springt, zwaaiend met zijn fakkel, een zijgang in onder onverstaanbare praatjes. De Noorman moet even denken aan een vermagerde oude hond, die eindelijk het spoor gevonden heeft waarnaar hij jaren zocht. Dan haalt hij grimmig de schouders op en volgt Kara. De trap wentelt omhoog en schijnt naar de toren te voeren. Het is hem een raadsel waarom zij vlucht – hier is geen uitweg meer mogelijk. Doodse stilte omringt hem. Wat wil zij? Het volgende ogenblik dringt een snerpende gil tot hem door, gevolgd door een schreeuw en het geluid van een val. Met een sprong bereikt Eric de hoek, vanwaar het geluid opklonk... Hij wijkt ontzet terug. Voor hem ligt Skulle. De fakkel is de oude man uit de hand gerold en verlicht de muur. Maar zelfs bij dit schijnsel onderscheidt de Noorman duidelijk het heft van het mes, dat uit de borst van de dode omhoogsteekt. Blijkbaar heeft Skulle ook de vlucht van zijn kwelgeest opgemerkt – hij heeft de prijs moeten betalen die Kara vroeg of laat van ieder eist die haar niet blindelings gehoorzaamt. 'De slang bijt...' prevelt de Noorman, terwijl hij zijn zwaard vaster omklemt. 'Zelfs wanneer alles verloren is, kan een slang het moorden niet laten...' Dan is het of een zesde zintuig hem waarschuwt, en met een wilde beweging wendt hij zich om...

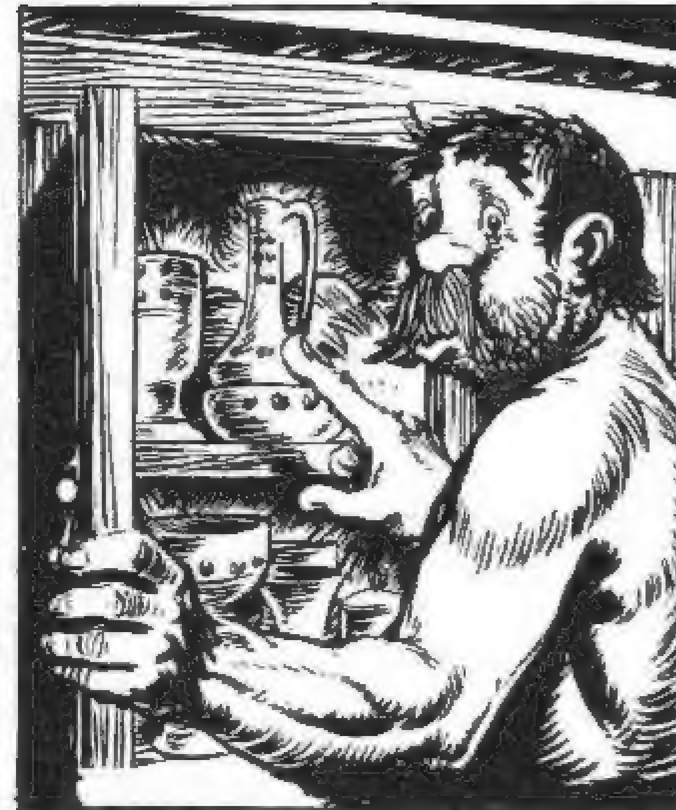




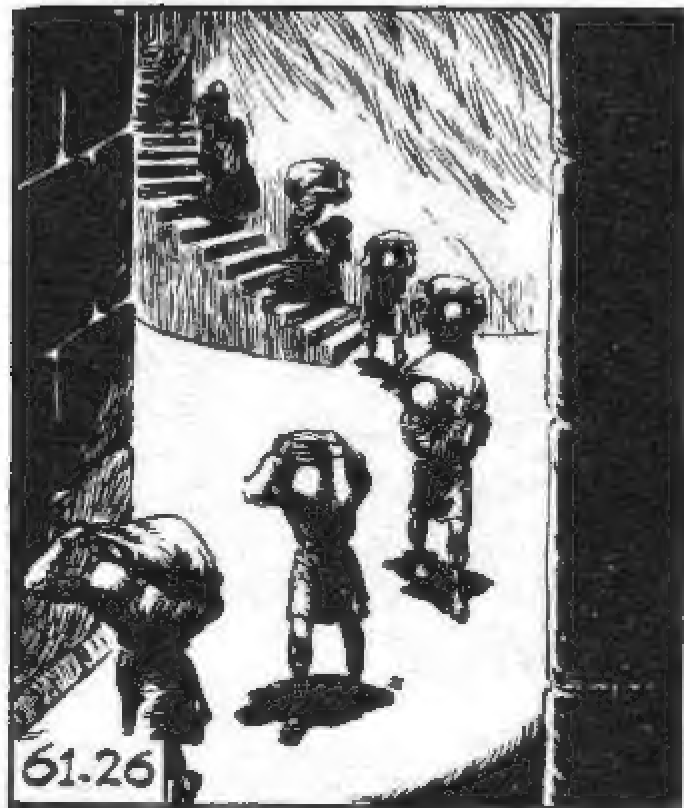


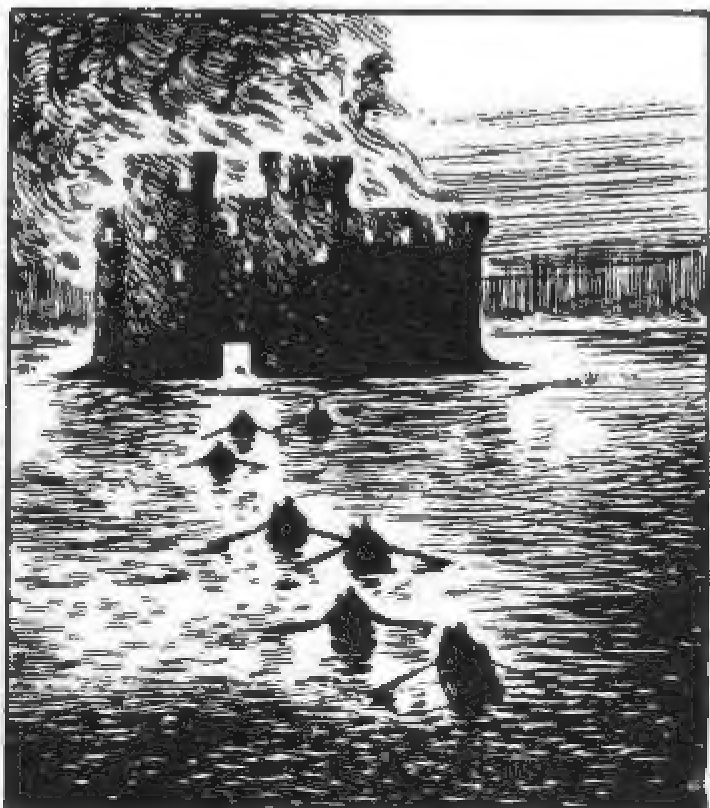
Op de smalle trap beweegt iets. Eric aarzelt een ogenblik. Dan begint hij langzaam de treden te beklimmen, zijn zwaard opgeheven, de ogen strak gevestigd op de slanke gestalte, die zich boven hem uit de schaduw losmaakt. 'Geef je over, vrouw!' zegt hij strak. 'Geef je over opdat er recht over je gesproken wordt!' Hij ziet het mes in haar hand schitteren, maar houdt zijn pas niet in. Zijn ogen blijven op Kara's gezicht gericht, terwijl hij langzaam op haar toekomt. 'Laat je mes vallen, Kara. Hebben de jaren je niet geleerd, dat bloed en moord nimmer een uitweg bieden? Geef je over!' 'Beloof me vrije aftocht als ik je mijn mes geef, Noorman!' Haar stem klinkt gesmoord, is nauwelijks meer dan een krampachtig gefluister. Langzaam schudt de Noorman het hoofd. 'Ik bied je meer dan een laffe vlucht, vrouw! Ik bied je gerechtigheid!' Zijn grijze ogen hebben een vreemde uitdrukking, die bijna op mededogen lijkt. 'Dit is de enige weg uit de cirkel van moord en nog meer moord...' 'Denk je dat ik mij ooit goedschiks door jouw rechters zal laten doden, Noorman?' Ze lacht. 'Terug!' Maar hij klimt verder, zonder acht te slaan op haar woorden, zonder een ogenblik haar uit het oog te verliezen. Een scherpe lichtflits kerft plotseling door de schemer. Eric kan zich nog juist tegen de muur drukken, eer het met kracht geworpen mes hem bereikt. Hij voelt een pijn zijn bovenarm doorboren, maar let er niet op. Kara heeft zich nu omgewend en snelt weg langs een zijgang. Eric ziet haar schim om een hoek verdwijnen, als hij haar met twee, drie lange sprongen narent. 'Blijf staan!' roept hij luid. Nog eenmaal ziet hij haar gezicht, als zij zich aan het einde van de gang omwendt. Dan glijdt zij weg in het duister en een deur slaat met kracht achter haar dicht. 'Kara! Kara!' Machteloos hamert de Noorman op het hout. 'Open, Kara!' Hij werpt zijn gewicht tegen de deur. Binnen heerst doodse stilte...




Als de Noorman enige ogenblikken later met zijn zwaard het slot openbreekt en binnentreedt, weet hij al wat hij zal vinden. 'Gestorven zoals ze geleefd heeft...' mompelt hij. Bij de deur klinken plotseling vele voetstappen. 'Heer Eric! Heer Eric!' brult Halfra's zware stem triomfantelijk, 'de burcht hoort ons toe! Kara's mannen zijn verdreven door onze roemruchte zwaarden. Er is hier en daar brand uitgebroken, maar verder...' Achter hem komen Orm en de anderen binnen. Er valt een doodse stilte. 'Boos werk! Boos werk!' mompelt Orm bitter, in zijn snor woelend. 'Let op mijn woorden. Dit kasteel deugt niet. Zei ik de hele tijd... eh... hm... Kijk eens eventjes hier...' zegt Orm. De roerganger heeft een kast geopend en nu zien de verbaasde mannen vele rijen gouden vaatwerk zacht glinsteren in de schemering. 'De buit van jaren zeeroof!' De Noorman haalt de schouders op. 'Een troosteloze buit. Niemand zal ooit weten hoeveel mensen ze hiervoor van het leven beroofde. Wij zullen 't meenemen. Misschien komt er nog eens een kans om de rechthebbenden deze schatten terug te geven.' Hij wenkt zijn mannen. 'Pak het vaatwerk in! Ik vermoed, dat mijn goud, dat met de Drakkar vervoerd werd, hier ook wel gevonden zal worden...!' Maar de mannen zijn nauwelijks begonnen zijn bevel uit te voeren of een ontstelde krijger snelt het vertrek binnen. 'Snel heer,' hijgt de man, die door Halfra beneden op wacht is achtergelaten. 'Brand!! De vlammen verspreiden zich. Als wij de burcht niet snel verlaten, wordt de terugtocht ons door het vuur afgesneden.'

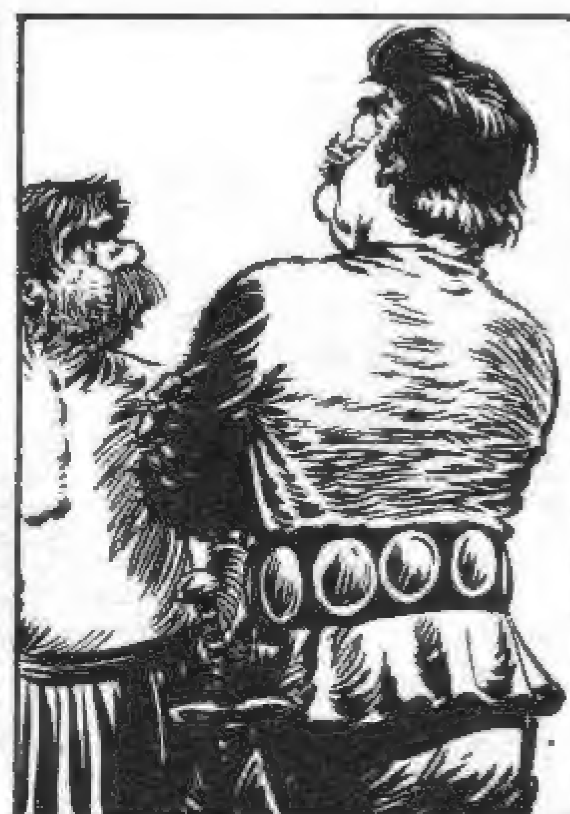






Terwijl het vuur zich met grote snelheid verspreidt, leidt Eric zijn mannen naar buiten. Elk draagt een zak met de schatten die Kara ophoopte in de burcht, die nu door de laaiende vlammen wordt aangevreten. Dikke rookwolken trekken door de gangen. De mannen hoesten. Zware balken storten neer. 'Naar de boten!' beveelt Eric kort. Terwijl het vuur en zware rookwolken opwervelen en het licht van de opkomende zon trachten te verduisteren, roeien de mannen langzaam weg in de kleine boten, die Kara gebruikte om haar handlangers op roof uit te zenden. Het zonlicht is sterker geworden als zij de oever bereiken. Zwijgend staan zij enige tijd naar de burcht te kijken, die nu steeds sneller door de vlammen verteerd wordt. 'Bij ons in Noorwegen zeggen ze dat vuur boze geesten verjaagt,' gromt Orm met sombere voldoening. 'Nu, het zal hier tijd worden! En verder zal ik blij zijn als ik weer een behoorlijk schip onder mij voel. Al dat land deugt niet – let op mijn woorden! En het landvolk evenmin! Als ik nog aan die heks denk, krijg ik haaievel...' Als de mannen verder trekken, blijft Eric een ogenblik achter. Aan de oever van het duistere ven staart hij naar de laaiende vuurzee – een dof gerommel stijgt op uit de vlammen; de beide torens beginnen te wankelen. En terwijl vonken hoog opspatten, storten de muren van Kara's burcht langzaam ineen. 'Zo is je einde, vrouw,' mompelt hij. 'Je gaat onder met het huis van verdorvenheid, dat je zelf oprichtte. De rook stijgt op, het vuur dooft, en niemand zal je naam ooit meer noemen. Kwaad gaat in kwaad ten onder... Ik trek verder en jij blijft hier achter.' Onder de bomen vermengen de laatste rookwolken zich met de ochtendnevel als hij zich langzaam omwendt.




Orm slaakt een gil van schrik wanneer hij Erics lenige figuur plots voor zich op ziet duiken. 'Rovers,' kermt hij met overslaande stem. 'Een overval! Het begint weer allemaal opnieuw...' 'Het is heer Eric, dwaas,' briest Halfra vernietigend. 'Is het nog niet door je schedel gedrongen, dat wij alle rovers, die zich hier ooit bevonden, zojuist verpletterd hebben? Het waren alleen de mannen van Kara, die hier euveldaden bedreven. Zorg liever dat dit vaartuig zeilree komt, in plaats van je aan te stellen als een baardeloze knaap!' Hij wendt zich fier om, terwijl Orm verontwaardigd zijn snor betast. 'Dat ligt niet aan mij, dat ligt aan de vloed,' gromt de roerganger nijdig. 'Wij moeten wachten tot ons schip vlot komt, zoals iedere bevaren zeeman met zijn eigen ogen kan zien. Of deze walrus moet het natuurlijk klaar kunnen spelen om een geladen schip over een paar honderd meter strand naar het water te dragen met zijn blote handen...' Hij werpt Halfra een troebele blik na en begint dan liefkozend de boot te strelen. 'Ik zal blij zijn als we weer op zee zitten. Al dat gebral van die landhaaien maakt een eerlijk varensgast zeeziek!' Een uur later wordt zijn hartewens vervuld. De opkomende vloed maakt het kleine vaartuigje vlot en de Noorman geeft bevel om het zeil te hijsen. Dan wenkt hij Orm, die knorrend van genoegen bij de helmstok staat. 'Laat haar voor de wind wegvallen... roerganger. Voort!' Met steeds grotere snelheid stevent het schip de open zee op. Eric, die op de voorplecht staat, werpt nog eenmaal een blik naar het duistere land achter hem, dat langzaam in de golven verzinkt. Dan, met een blik naar zijn mannen, zet hij het oude lied in, dat elke Viking zingt die huiswaarts keert. Huiswaarts naar Noorwegen.

Zie het volgende nummer Deel 20 DE HEER DER HERULI

